Perspectiva de fim de ano

Por JOÃO CRUZ

Chegou 1990 ao seu termo e neste domínio dos microcomputadores e seus adictivos videojogos, uma vez mais, muita coisa aconteceu confirmando que este apaixonante «hobby», negócio de uns e prazer de outros, está muito longe de se extinguir. Ao invés, tem até uma tendência progressiva, confirmando que há ainda muito a fazer nesta área. Há sempre como que uma busca de fazer mais e melhor. E tudo isto é melodia para os ouvidos dos «micromaníacos» que esperam sempre por mais e mais novidades...

A enorme biblioteca de videojogos foi enriquecida ao longo deste 1990 com mais um significativo lote de bons programas e as novidades não deixaram de surgir no micromercado, para deleite dos que andam por dentro destas coisas. Facto interessante de mencionar nesta altura é a longa sobrevivência dos computadores de 8 bits ao que parece (pelo menos tão cedo) sem mostrarem tendência para se extinguir, em benefício dos supercomputadores de 16 bits. Portanto, os Spectrum, os Commodore, os Msx, os Amstrad estão e continuarão a dar que falar. Até porque estima-se em vários milhares os usuários de microcomputadores de 8 bits, vistos por muitos como a pré-história dos videojogos.

E já agora, falando acerca das perspectivas dos computadores de 16 bits, o caso muda bastante de figura, pois, nesta área, as indicações são superanimadoras, conquistando entre os jovens um alto índice de adesão que cresce, substancialmente, de ano para ano. E nada disto é surpresa, pois no domínio dos «16 bits» a espectacularidade das coisas é surpreendente e, com o passar dos tempos, há como que um aperfeiçoar muito mais constante por parte das empresas e programadores do ramo, produzindo cada vez mais e melhor. Está provado que é um negócio bastante rentável e, portanto, as perspectivas apontam para uma proliferação crescente nesta área. Em relação a 1991, as expectativas do que vai surgir no micromercado ficam todas assentes no mundo dos «16 bits», pois o resto é consequência disso.

E terminamos por hoje, com votos de um muito feliz Ano Novo!

O QUE JÁ SE JOGA...



FLOOD

Quiffy é o último dos Bloobies que foram eliminados pelos terríveis Vongs. O nosso pequeno herói vive debaixo do solo, numa galeria, constituída por 42 cavernas, e,de um momento para o outro, vê-se a braços com a acção devastadora dos impiedosos seres da superfície de nome Vongs. Estes nefastos seres começam por inundar toda a galeria de Quiffy de modo a tentarem afogá-lo. Depois, perseguem-no por onde quer que ele vá, com o intuito de lhe darem o mesmo destino que deram aos outros Bloobies. Só que o nosso valente Quiffy tem um plano de fuga e, para tal, tem que percorrer as 42 cavernas, abrindo caminho por entre os Vongs, à custa de dinamite, bombas-relógio, «boomerangs», lança-chamas, enfim, tudo o que ele vai apanhando pelo caminho! FLOOD é a jogar!

COMPUTADOR: ATARI ST.
EDITOR: ELECTRONIC ARTS.
GÉNERO: ACÇÃO/AVENTURA.
USA: MOUSE/JOYSTICK.
APRESENTAÇÃO: 18.
SOM ATARI: 18.
GRÁFICOS: 18.
USO DA COR: 18.
MOVIMENTO: 19. ADICTIVIDADE: 20.
TOTAL: 18.
OPINIÃO: DIVERTIDO E ESPECTACULAR!!!



LOTUS ESPRIT TURBO

Gremlin Graphics apresenta-nos uma das suas mais brilhantes produções e, porque não mesmo dizer, o melhor jogo de competição entre veículos, realizado para os microcomputadores... O seu nome é LOTUS ESPRIT TURBO CHALLENGE e o nosso objectivo é mantermo-nos em prova durante os 32 percursos da competição, ora competindo unicamente contra os outros Lotus controlados pelo computador, ora disputando toda a emoção da competição com um parceiro. Entre as muitas inovadoras opções neste tipo de jogos, LOTUS ESPRIT TURBO CHALLENGE permite-nos optar entre ouvirmos o som dos pneumáticos dos veículos, ou uma das quatro melodias disponíveis. Além disso, temos que ter em atenção todos os possíveis obstáculos que surjam no caminho e abastecermo-nos regularmente!

COMPUTADOR: ATARI ST.
EDITOR: GREMLIN GRAPHICS.
GÉNERO: SIMULAÇÃO CARROS.
USA: MOUSE/JOYSTICK.
APRESENTAÇÃO: 20.
SOM ATARI ST: 20.
GRÁFICOS: 20. USO DA COR: 20.
MOVIMENTO: 20. ADICTIVIDADE: 20.
TOTAL: 20.
OPINIÃO: POSSIVELMENTE, O MELHOR JOGO DO ANO!



PARADROID 90

Titânicos combates entre humanos, criaturas robóticas e mecanizadas e seres alienígenas, estão em curso no planeta Basmyth. Um grupo de cinco cargueiros espaciais, levando a bordo inúmeros «robots» para auxiliarem os terrestres, é apanhado num campo de asteróides, pequenas naves alienígenas bombardearam os cargueiros, com feixes desorientadores, provocando o caos a bordo dos mesmos e, num abrir e fechar de olhos, toda a vida humana nos cargueiros desapareceu, obra dos próprios «robots» terrestres afectados. Para recuperarem o que perderam, as forças terrestres teleportaram um módulo capaz de se infiltrar no sistema operativo de cada «robot».

COMPUTADOR: ATARI ST.
EDITOR: HEWSON.
GÉNERO: ACÇÃO/ESTRATÉGIA.
USA: MOUSE/JOYSTICK.
APRESENTAÇÃO: 20.
SOM ATARI: 19.
GRÁFICOS: 19.
USO DA COR: 20.
MOVIMENTO: 20.
ADICTIVIDADE: 20.
TOTAL: 20.
OPINIÃO: UMA AVENTURA ÉPICA!

JND

Novos horizontes!

Por JOÃO CRUZ

Realmente, o grosso das colaborações enviadas pelos nossos jovens leitores, destina-se aos tão populares SPECTRUM; mas nem só de SPECTRUM vive o mundo dos vídeo-jogos e, além de uma outra enorme gama de computadores de 8-bits existentes no micro-mercado, há um abrir de novos horizontes dentro deste domínio com os tão badalados computadores de 16--bits...

E seguindo esta tendência, eis por que, sempre que nos é possível, dedicamos esta edição do último Domingo de cada mês, aos computadores e vídeo-jogos diferentes dos clássicos SPECTRUM. Quanto a cartas, começamos hoje pelo GUSTAVO RODOLFO, da RUA DA RAMPA, 263 – CANELAS, 4405 VALADARES que possui um IBM PS 1 e que tem bastante dificuldade em obter programas, particularmente vídeo-jogos para o seu computador. Portanto, quem souber ajudar este leitor, já sabe para onde contactar. Prosseguimos com a carta do JORGE CARDOSO, da RUA N.° 2, N.° 659, 4500 ESPINHO que possui um COMMODORE AMIGA 500 e está bastante interessado em contactar com usuários do mesmo tipo de computador. Para facilitar os contactos, o JORGE deixou o seu número de telefone: (02)724294. Quanto ao assunto de atribuição de prémios como incentivo à participação, devemos dizer e esclarecer os leitores que ainda nao sabem que, periodicamente, estamos a dar prémios a todos aqueles trabalhos que aqui vão sendo publicados, particularmente aos leitores que participam na rubrica JUÍZES NACIONAIS, prémios esses que, por vezes, demoram um certo tempo a chegar ao destinatário. Por isso, pedimos um pouco de paciência a todos vocês e, entretanto, continuem a enviar os vossos trabalhos, pois não perdem nada com isso... De seguida temos um comunicado do clube BIOS-SOFT, formado por sete amigos: LUÍS MESQUITA, LUÍS TARROSO, PEDRO VILAÇA, MARCO MESQUITA, VASCO ESTEVES, LUÍS QUINTAS e SÉRGIO AZEVEDO, com sede na AVENIDA DA LIBERDADE, 738-1.° ESQUERDO, 4700 BRAGA... Dizem estes leitores que o objectivo deste microclube é ajudar outros usuários, trocar programas, mapas, Pokes & dicas, produções de programadores nacionais e sua divulgação; e tudo isto tanto para os SPECTRUM, como para os PC's compatíveis (EGA e VGA). Gostariam especialmente de entrar em contacto com programadores nacionais, se possível dentro da zona de BRAGA. Os interessados podem contactar na morada acima indicada... E por hoje ficamos por aqui, aguardando como sempre, as vossas preciosas colaborações!

O QUE JÁ SE JOGA...



CHUCK ROCK

O cenário deste vídeo-jogo é a pré-história, a tal dos homens das cavernas. Ali vamos encontrar o nosso herói, Chuck, o qual, enquanto tirava uma valente soneca, não viu a sua bela esposa ser raptada pelo terrível Gary Gritter que a levou para o seu território. O nosso objectivo é trazê-la de volta, mas para tal, temos que percorrer os cinco níveis de jogo e dentro deles, cada uma das fases, todas num estilo de jogo de plataforma. Pelo caminho encontraremos um mundo completamente selvagem, e só com o auxílio dos nossos fortes braços e de muitas rochas é que poderemos lograr um sucesso satisfatório na nossa missão. CHUCK ROCK é deste modo um jogo bastante adictivo que, tecnicamente, joga nos meandros de uma perfeição incrível! Um aspecto positivo é o toque de humor implícito no jogo.

COMPUTADOR: ATARI ST.
EDITOR: CORE DESIGN.
GÉNERO: ACÇÃO/AVENTURA.
USA: MOUSE/JOYSTICK.
APRESENTAÇÃO: 20.
SOM ATARI: 18.
GRÁFICOS: 20.
USO DA COR: 20.
MOVIMENTO: 18.
ADICTIVIDADE: 19.
TOTAL: 19.
OPINIÃO:
UM CLÁSSICO NO GÉNERO!



MERCS

Depois de termos visto e comentado a versão para os computadores de 8-bits deste MERCS, deparamo-nos agora com esta versão 16-bits do mesmo jogo e só nos vem à cabeça a expressão «UAU!!!»... Os «fans» deste tremendo jogo de acção nas máquinas de jogos dedicadas, vão com certeza delirar com esta excelente conversão para os computadores de 16-bits! Os gráficos, os efeitos sonoros, toda a animação, a espectacular adictividade da opção de dois jogadores ao mesmo tempo, os cenários, o colorido, tudo está perfeitamente conjugado resultando numa versão deveras arrasadora! A adictividade atinge um nível sem limites, quando nos propomos a entrar no terreno da acção, eliminando todos os inimigos que nos surgem pela frente, incrementando o nosso poder de fogo, MERCS é explosivo!!!

COMPUTADOR: ATARI ST.
EDITOR: US GOLD.
GÉNERO: ACÇÃO.
USA: MOUSE/JOYSTICK.
APRESENTAÇÃO: 20.
SOM ATARI: 19.
GRÁFICOS: 20.
USO DA COR: 20.
MOVIMENTO: 20.
ADICTIVIDADE: 20.
TOTAL: 20.
OPINIÃO:
A CONVERSÃO DO ANO!?!



CYBERCON III

Entremos no mundo tridimensional, mas preparem-se para viver uma aventura de alta tensão e «suspense»! CYBERCON III era um supercomputador destinado a preservar a vida humana, só que, por ironia do destino, tornou-se na pior calamidade que a humanidade já conheceu. Mísseis e produtos químicos começaram a deflagrar em vários pontos do nosso planeta e uma gigantesca horda de nefastos robots, controlados pelo computador, começou uma incansável busca e extermínio da raça humana. É claro que também existe um herói nesta história toda e que somos nós que o representamos. Dentro deste género tridimensional, CYBERCON III é deveras arrasador, conciliando gráficos, cores, movimentos e sons de uma forma invulgar e harmoniosa. Se é apreciador do género, não perca este programa!

COMPUTADOR: ATARI ST.
EDITOR: US GOLD.
GÉNERO: ACÇÃO EM 3D.
USA: MOUSE/JOYSTICK.
APRESENTAÇÃO: 18.
SOM ATARI: 19.
GRÁFICOS: 18.
USO DA COR: 18.
MOVIMENTO: 19.
ADICTIVIDADE: 18.
TOTAL: 18.
OPINIÃO:
PARA APRECIADORES!

Respostas às solicitações!

Por JOÃO CRUZ

Muitas das cartas que nos chegam às mãos são também respostas a anteriores solicitações de outros jovens leitores desta rubrica semanal, o que prova, uma vez mais, o grande sentido de entreajuda entre os «adeptos» destas coisas. Da Rua de Jaime Sotto Mayor, 12-E, 4700 Braga, escreveu-nos o Miguel Pereira esclarecendo os possuidores do Commodore 64: para se introduzirem POKES no Commodore é imprescindível dispor de um botão de «reset». Este botão poderá ser construído pelos próprios usuários (se possuírem suficientes conhecimentos de «hardware»), ou então poderão adquiri-lo em casas da especialidade. Este «interface» coloca-se no sítio destinado aos cartuchos, ou na saída do disco. Para se utilizar estes utensílio carrega-se o programa e, na altura em que estamos prontos para jogar, carrega-se no botão de «reset» e introduzem-se os POKES que pretendemos: seguidamente usamos o comando SYS, a direcção e a operação está terminada! Este leitor enviou ainda as seguintes «dicas»: LIVINGSTONE SUPONGO II — na primeira fase, carregar simultaneamente nas teclas C e J, para obtermos vidas infinitas; na segunda fase teclar «OPERA» + a barra dos espaços.

Prosseguimos com o apelo do Rui Emanuel Moreira, da Rua de Santa Luzia, 763-5.° Direito, 4200 Porto, que gostava de entrar em contacto com leitores que o pudessem ajudar nos seguintes programas para o MSX: DISC WARRIOR e TIME BANDITS. Aproveitando a ocasião, este nosso leitor deixou ainda a seguinte «dica» para os interessados: no jogo KNIGHTMARE, para passarmos o primeiro nível é preciso disparar nos olhos da mulher que surge no «écran». O Rui termina, dizendo que está disposto a fomentar novas amizades a nível dos MSX.

Outra colaboração é a do Rui Jorge Santos, da Rua de 25 de Abril, S. Lourenço de Selho, 4800 Guimarães, que nos enviou uma carta bastante interessante requisitando mais páginas para esta secção e ainda as seguintes ajudas: BATMAN — se durante o jogo teclarmos C, I, K, M, passaremos automaticamente de nível; DOMINATOR — se teclarmos A, L, B, I, obteremos imunidade total no jogo.

E por hoje ficamos por aqui.

O nosso pedido esta semana é que nos enviem mapas mais actualizados, principalmente dos últimos programas que surgiram no micromercado nacional. Escrevam...

O QUE JÁ SE JOGA...



GOLDEN AXE

Eis-nos perante a versão 16-bits de um clássico original, das máquinas de jogos dedicadas... Trata-se de GOLDEN AXE! Se a conversão para os computadores de 8-bits satisfazia, esta está deveras espectacular. A possibilidade de poderem jogar dois jogadores ao mesmo tempo confere a esta épica aventura «arcade» uma adictividade sem par. A nossa missão como já sabem é controlar um dos três guerreiros à nossa disposição, eliminando todos os inimigos do terrível exército de Death Adder. O que convém salientar nesta versão é que as diferenças entre a original e este GOLDEN AXE nos 16-bits são mínimas, destacando-se os gráficos bem detalhados, a animação de todos os seres, o colorido dos cenários e a tremenda adictividade que daí advém... Experimente!!!

COMPUTADOR: ATARI ST.
EDITOR: VIRGIN GAMES.
GÉNERO: ACÇÃO/AVENTURA.
USA: MOUSE/JOYSTICK.
APRESENTAÇÃO: 19.
SOM ATARI: 18.
GRÁFICOS: 20.
USO DA COR: 20.
MOVIMENTO: 19.
ADICTIVIDADE: 20.
TOTAL: 19.
OPINIÃO: ESPECTACULAR CONVERSÃO!!!



SPEEDBALL 2

Algures no futuro... Hoje é domingo e a arena está rodeada por centenas de adeptos das duas equipas que hoje aqui se vão defrontar, em mais um jogo do duro campeoanto de SPEEDBALL. O burburinho nas bancadas aumenta com a entrada dos musculosos guerreiros de aço e a tensão atinge o seu nível crítico quando árbitro dá sinal para se iniciar este... SPEEDBALL 2! Eis esta breve introdução para aquqele que é o melhor jogo desportivo de 1990 nos 16-bits. Como todos sabem, SPEEDBALL 2 é a reedição muito mais aperfeiçoada de um tremendo clássico dos videojogos. E as inovações são bastantes e espectaculares. Esta nova versão está super mais adictiva, sendo o ritmo de jogo muito mais espectacular e todos os novos pormenores fazem deste jogo um verdadeiro «arcade»!

COMPUTADOR: ATARI ST.
EDITOR: IMAGEWORKS.
GÉNERO: DESPORTO FUTURISTA.
USA: MOUSE/JOYSTICK.
APRESENTAÇÃO: 20.
SOM ATARI: 20.
GRÁFICOS: 20.
USO DA COR: 20.
MOVIMENTO: 20.
ADICTIVIDADE: 20.
TOTAL: 20.
OPINIÃO: INACREDITAVELMENTE BOM!!!



TOYOTA GT RALLY

Se estão à procura das verdadeiras emoções de um rali, sem saírem de casa, e pretendem um excelente simulador de automóveis de competição, este TOYOTA CELICA GT RALLY, da Gremlin Graphics, servirá muito bem aos vossos propósitos. Tecnicamente este jogo está recheado de pormenores neste domínio e oferece, antes de iniciarmos as nossas duras provas, a possibilidade de testarmos o percurso e de visualizarmos todos os tempos de prova a atingir. O nosso co-piloto indispensável é o computador que nos informa, por meio de voz digitalizada, as velocidades recomendadas durante os vários percalços de cada percurso da prova. A variação climática é uma constante nas provas, o que influencia directamente no comportamento do veículo. TOYOTA GT RALLY vale a pena!

COMPUTADOR: ATARI ST.
EDITOR: GREMLIN GRAPHICS.
GÉNERO: SIMULADOR.
USA: MOUSE/JOYSTICK.
APRESENTAÇÃO: 18.
SOM ATARI: 18.
GRÁFICOS: 19.
USO DA COR: 20.
MOVIMENTO: 18.
ADICTIVIDADE: 20.
TOTAL: 18.
OPINIÃO: UM BOM SIMULADOR!!!

Leque de colaboração alargado

Por JOÃO CRUZ

Efectivamente, agora que os computadores diferentes dos tão populares SPECTRUM passaram a ter mais do que uma referência nesta secção semanal, é natural que se aguarde da parte dos jovens leitores interessados, uma maior colaboração em todas as rubricas desta MICROMANIA. Ficamos a aguardar, principalmente, colaborações a nível de mapas de jogos (dentro do possível diferentes dos aqui publicados) e na secção Juízes Nacionais, com as vossas habituais crdíticas aos jogos que por aí se vão jogando...

Relativamente a cartas, começamos hoje pela do clube Micro Commodore 64, da Rua de Sernandes, 56 — Oliveira do Douro, 4400 Vila Nova de Gaia, com o telefone 304971 (depois das 19 horas) e que nos remeteram os seguintes POKES: Buggy Boy — Poke 37966,24 (tempo infinito); Target Renegade — Poke 62936,0 (energia infinita); Street Fighter — Poke 41740,24 (tempo infinito); Made Mix — Poke 40296,0 (vidas infinitas); Garfield — Poke 33595,0 (sem fome); Blade Warrior — Poke 39490,36 (vidas infinitas); Quartz — Poke 46064,0 (vidas infinitas); Demon's Revenge — Poke 30699,17 (energia infinita); Thing Bounces Back — Poke 63853,175 (vidas infinitas); Atf Simulator — Poke 63853.175 (sem limite); Barbarian — Poke 37480,12 (vidas infinitas) e Earthlight — Poke 50119,0 (vidas infinitas).

Rererimos ainda o clube Trokasoft-Commodore 64, da Rua da Saibreira, 210 — Vilar do Paraíso, 4405 Valadares, com o telefone 7117130 e que tem por membros o Firmino Coutinho (o da morada descrita e que possui um Commodore 64) e o André Ângelo possuidor de um Spectrum 48K e que é morador também na Travessa da Saibreira, só que no n.º 117 e com o telefone 7115125. Estes leitores desejam efectuar o maior intercâmbio possível, com outros jovens leitores, potencialmente interessados.

E para terminar temos a comunicação do microclube The Predators, do Parque Residencial Cova do Frade, Lote 18 — 3880 Ovar, que é composto por quatro elementos e que se dedica ao intercâmbio de *software* relacionado com os computadores Commodore Amiga, Spectrum 48/128K e PC compatíveis. Para mais informações, podem contactar estes leitores, através do telefone 056/573350. Por hoje é tudo, cá ficamos a aguardar as vossas cartas, que devem ser dirigidas a Micromania, Jornal de Notícias, Rua de Gonçalo Cristóvão, Porto.

O QUE JÁ SE JOGA...



ESCAPE FROM COLDITZ

Trata-se d[...]a vídeo-aventura bem ao estilo de programas clássicos no género e que causaram sensação no mundo dos computadores de 8-bits, tais The Great Escape, Where Time Stood Still, La Abadia Del Crimen... Este Escape From Colditz tem um argumento muito semelhante a The Great Escape, só que em vez de um soldado, controlamos quatro e de diferentes nacionalidades. O nosso objectivo é manobrar os quatro prisioneiros de guerra no castelo em que estão retidos, de modo a cooperarem entre si numa fuga espectacular, sem que sejam descobertos pelas tropas inimigas. Escape From Colditz tecnicamente está soberbo e retém todos os pormenores que conceberam toda a espectacularidade a este género de programas. É a não perder pelos fãs de The Great Escape.

COMPUTADOR: ATARI ST.
EDITOR: DIGITAL MAGIC.
GÉNERO: VÍDEO-AVENTURA.
USA: MOUSE/JOYSTICK.
APRESENTAÇÃO: 19.
SOM ATARI: 18.
GRÁFICOS: 19.
USO DA COR: 20.
MOVIMENTO: 18.
ADICTIVIDADE: 19.
TOTAL: 19.
OPINIÃO:
ESPECTACULAR NO GÉNERO!!!



TOKI

Quando t[...] parecia um autêntico paraíso para o casal de namorados Toki e Miho que trocaram a vida citadina por um contacto mais puro com a natureza em plena selva, eis que surge um terrível feiticeiro que considera o jovem casal invasor e declara que eles têm que ser castigados. Então, rapta a bela Miho e transforma o jovem Toki num gorila. Decidido a reaver a sua amada, a reaver a sua aparência normal e a eliminar o nefasto feiticeiro, Toki embrenha-se numa aventura selvagem em busca dos seus objectivos. Toki é uma espectacular conversão das máquinas de jogos orientais e que está fielmente retratada aqui, na versão para os computadores de 16-bits. Praticamente todos os pormenores da original foram convertidos e o nível é soberbo!

COMPUTADOR: ATARI ST.
EDITOR: OCEAN.
GÉNERO: ACÇÃO.
USA: MOUSE/JOYSTICK.
APRESENTAÇÃO: 20.
SOM ATARI: 19.
GRÁFICOS: 20.
USO DA COR: 20.
MOVIMENTO: 19.
ADICTIVIDADE: 20.
TOTAL: 20.
OPINIÃO:
ESPECTACULAR CONVERSÃO!!!



HORROR ZOMBIES

Se aprecia[...] cenários fantasmagóricos e filmes de terror, então este Horror Zombies From The Crypt é um jogo a não perderem. Nesta vídeo-aventura, controlamos um tal conde Frederick Valdemar que se encontra cativo num mundo de pesadelo e tem como único objectivo escapar da sua situação actual, eliminando através de objectos mágicos, todo o tipo de maldição que assombra o local. Durante o nosso percurso por entre os seis níveis de jogo, temos que recolher dentro do possível todos os objectos que estiverem ao nosso alcance, pois só com eles poderemos vir a ter sucesso no nosso objectivo. E a tarefa não é nada fácil. A tentar dificultar-nos a nossa missão, temos todo o tipo de aberrações clássicas de um velho filme de terror.

COMPUTADOR: ATARI ST.
EDITOR: MILLENNIUM.
GÉNERO: VÍDEO-AVENTURA.
USA: MOUSE/JOYSTICK.
APRESENTAÇÃO. 18.
SOM ATARI: 18.
GRÁFICOS: 17.
USO DA COR: 18.
MOVIMENTO: 17.
ADICTIVIDADE. 18.
TOTAL: 18.
OPINIÃO: UM JOGO A NÃO TER «MEDO» DE ADQUIRIR!

Há computadores e computadores...

Por JOÃO CRUZ

Todos os últimos domingos do mês damos a habitual atenção aos computadores diversos dos tão populares Spectrum, já abordados durante as semanas precedentes. E como há computadores e computadores... Recebemos a carta do Nuno Marques, da Rua do Vale, 1.° andar — 3730 Vale de Cambra, que possui um ATARI ST e que sente enorme dificuldade em conseguir novos programas para o seu computador na região onde habita. Por isso, solicita ajuda aos leitores desta secção que possuam o mesmo tipo de computador. Se o quiserem contactar por telefone, podem fazê-lo para o 056-464766. Quanto à pergunta que o Nuno nos faz respondemos-lhe que não pode emular software ATARI no AMIGA, ou vice-versa, pois são incompatíveis. Se isso fosse possível, não existiria motivo algum para haver duas versões do mesmo jogo, uma para cada computador. E prosseguimos com a carta do Frederico Tavares, Margonça — Cucujães — 3720 Oliveira de Azeméis, que solicita ajudas relativamente ao PC1 da Olivetti. Nomeadamente, deseja obter programas para elaboração de gráficos e textos, como fazer animação e jogos em Basic neste computador, e procura também o jogo ROBOCOP e ajudas para o jogo RACK'EM. De seguida, temos a solicitação do Ricardo Pinto, da Rua das Carvalheiras, 169 — 4435 Rio Tinto, que pretende entrar em contacto com possuídores de PC's, pois possui um PC 200 SINCLAR e gostava de trocar todo o tipo de informações com usuários do mesmo computador. O Ricardo deixa ainda uma dica para o PRINCE OF PERSIA, mais propriamente um POKE para passar automaticamente para o segundo nível: teclar CTRL, X ou L. E terminamos por hoje com a carta do grupo Micro Commodore 64, organizado pelo António Rodrigues e pelo Ricardo Moreira, da Rua de Sernandes, 56 — Oliveira do Douro — 4400 Vila Nova de Gaia, com o telefone 304971. Este grupo pretende manter um contacto com outros clubes para troca de dicas, mapas, pokes, pontuações, ... Além disso, enviaram os seguintes POKES: AFTERBURNER-POKE 39872,62 (vidas infinitas); POWERDRIFT-POKE 47242,0 (classificação garantida); VIGILANTE-POKE 40089,250 (vidas infinitas); AFTEROIDS-POKE 27037,201 (vidas infinitas). É tudo por hoje. Continuem a participar...

O QUE JÁ SE JOGA...



PRINCE OF PERSIA

Na Pérsia um reinado de ideiais nobres prevaleceu durante décadas, até que, numa das últimas campanhas do rei, o sultão deixou o grande Vizir Jaffar encarregado do seu castelo; só que este planeou muito bem as suas artimanhas de modo a tomar os domínios do nobre rei, inclusive, apoderar-se da princesa! E é neste conturbado cenário que entramos em cena, controlando o jovem herói apaixonado pela princesa. A nossa missão é de a libertar e acabar de uma vez por todas com as pretensões de Jaffar, está dificultada pelas armadilhas instaladas pelo vilão e pela presença dos seus guerreiros infiéis ao reino! PRINCE OF PERSIA é, assim, mais um brilhante e original conceito a nível dos jogos de acção-aventura para os computadores de 16 bits! Experimente...

COMPUTADOR: ATARI ST.
EDITOR: DOMARK.
GÉNERO: ACÇÃO.
USA: MOUSE/JOYSTICK.
APRESENTAÇÃO: 20.
SOM ATARI: 18.
GRÁFICOS: 18.
USO DA COR: 18.
MOVIMENTO: 20.
ADICTIVIDADE: 20.
TOTAL: 19.
OPINIÃO:
UM JOGO MUITO ESPECIAL!

NARC

Estamos perante a versão 16 bits de um consagrado jogo, original das máquinas de jogos dedicadas... Trata-se de NARC! Bom, o argumento deste «arcade» já aqui foi retratado nas versões 8 bits, mas podemos resumi-lo a um jogo para dois jogadores, onde o nosso principal objectivo é controlar os membros de uma força especial antidroga, no combate a uma poderosa rede de traficantes! Durante o percurso podemos usar um arsenal bélico que nos facilitará a nossa missão e incrementá-lo à medida que vamos progredindo no jogo! NARC nos 16 bits consegue reter toda a espectacularidade do original, facto que, por si só, garante uma actividade sem par! Tecnicamente, este jogo possui os principais requisitos daquilo que verdadeiramente tomamos como jogo de acção!

COMPUTADOR: ATARI ST.
EDITOR: OCEAN.
GÉNERO: ACÇÃO.
USA: MOUSE/JOYSTICK.
APRESENTAÇÃO: 20.
SOM ATARI: 18.
GRÁFICOS: 19.
USO DA COR: 19.
MOVIMENTO: 19.
ADICTIVIDADE: 20.
TOTAL: 19.
OPINIÃO:
ACÇÃO A VALER!!!

ESWAT

OK... isto é o futuro! Em Cyber City, o terrorismo tomou proporções assustadoramente insuportáveis, de tal modo que a Polícia só através de um corpo especial de operações consegue dar luta a esta terrível onda de criminalidade! Essa força especial tem o nome de ESWAT, iniciais que designam um comando da Polícia que usa todos os meios cibernéticos e um vasto arsenal bélico, para colocar um fim a tal situação. ESWAT tem aqui a sua versão para os 16 bits que, em relação à original, está muito bem realizada! A nível gráfico, de animação e de efeitos sonoros, tudo se conjuga em perfeita harmonia, mas é a nível da jogabilidade e da adictividade que ESWAT tem os seus principais trunfos. Enfim, este jogo é mais um no verdadeiro estilo «arcade» que a muitos cativa!

COMPUTADOR: ATARI ST.
EDITOR: US GOLD.
GÉNERO: ACÇÃO.
USA: MOUSE/JOYSTICK.
APRESENTAÇÃO: 18.
SOM ATARI: 19.
GRÁFICOS: 18.
USO DA COR: 19.
MOVIMENTO: 18.
ADICTIVIDADE: 20.
TOTAL: 18.
OPINIÃO:
UMA BOA CONVERSÃO!

Uma boa aceitação!

Por JOÃO CRUZ

Como era de esperar, o facto de termos aberto um maior número de edições aos computadores diferentes dos SPECTRUM veio a dar os seus frutos, já que a receptividade a esta nossa pequena alteração, no esquema de assuntos desta rubrica, não se fez esperar. As cartas tendem já a seguir uma linha mais diversificada em temas, o que significa uma aceitação mais generalizada dos nossos propósitos neste domínio. E sem mais, vamos já directamente às colaborações dos nossos leitores, começando pelo Samuel João (da MULTISOFT), Rua Mestre António Costa, 72 — Lugar da Pena — 4470 Maia, e que nos remeteu as seguintes dicas para os possuidores de COMMODORE AMIGA: ASTRO MARINE CORPS — códigos e respectivos níveis... NOSTROMO-2.º; DISCOVERY-4.º;ENTERPRISE-6.º; DAGOBAH-8.º; REPLICANT-10.º; KRULL-12.º e METROPOLIS-14.º; jogo P-47 — escrever nos recordes ZEBEDEE e depois quando recomeçarmos o jogo, carregar no F1 para obter vidas e F2 para passarmos de nível; X-OUT — carregar no ESCAPE para passar de nível; STORMLORD — quando estivermos a jogar, carregar em C para obtermos vidas infinitas. Se carregarmos no SPACE e L passaremos de nível; CABAL — durante o jogo escrever SCHLI KA e em seguida no F2 para passarmos de nível; MANCHESTER UNITED — carregar no botão esquerdo do «mouse» e o jogador que tem a bola em seu poder ficará parado; IMPOSSAMOLE — escrever nos recordes LUMBAJAK e quando recomeçarmos o jogo teremos mais energia; NIJA SPIRITS — durante o jogo carregar no F9 para parar e recomeçar no jogo carregando no SHIFT esquerdo para obtermos invulnerabilidade; SHADOW WARRIORS — carregar no HELP para passarmos de nível... Temos agora a carta de dois colegas moradores na vila da Trofa e que são possuidores de PC's. Os seus nomes são Luís e Manuel, da Rua Dr. Adriano Fernandes, R. S/ 503 — 4785 Trofa, e gostariam imenso de entrar em contacto com outros usuários do mesmo tipo de computadores, para troca de dicas e informações nessa área. Podem também contactar estes leitores através do telefone (052) 44230 entre as 13 e as 19 horas. Depois disto, só nos resta despedir por hoje, com a promessa de voltarmos para a próxima semana com mais assuntos neste domínio. Quanto a vocês, continuamos a aguardar, como sempre, o envio de mais trabalhos para as diversas rubricas desta secção.

O QUE JÁ SE JOGA...



DISC

Todos quantos viram o filme TRON ficarão certamente familiarizados com o objectivo deste DISC. Trata-se de um desporto futurista entre dois adversários que se encontram em duas plataformas, constituídas por oito azulejos horizontais e outros tantos verticais, plataformas essas separadas por um abismo. O objectivo do jogo consiste em arremessar um pequeno disco de aço, jogando deste modo o tão popular jogo do disco voador. No entanto, há uma falha na recepção e ao deixarmos bater nos azulejos verticais, estes, ao fim de algumas pancadas, desaparecem, fazendo também desaparecer os respectivos horizontais que nos sustentam sobre o abismo. Em DISC existem vários tipos de competições, inclusive um modo de treino, mas o que mais se salienta é a tremenda adictividade de jogo!

COMPUTADOR: ATARI ST.
EDITOR: LORICIEL.
GÉNERO: DESPORTO FUTURISTA.
USA: MOUSE/JOYSTICK.
APRESENTAÇÃO: 18.
SOM ATARI: 17.
GRÁFICOS: 18.
USO DA COR: 17.
MOVIMENTO: 18.
ADICTIVIDADE: 20.
TOTAL: 18.
OPINIÃO:
UM CLÁSSICO QUE FALTAVA!



PREHISTORIK

O nosso herói neste jogo é um autêntico homem das cavernas da pré-história e que tem por principal passatempo comer enormes quantidades de alimentos de todo o género. Mas eis que nem tudo dura sempre e o nosso herói tem de visitar inóspitas regiões, se pretender continuar a ter os mesmos hábitos alimentares. Durante as suas jornadas, além dos habituais obstáculos de percurso, ele tem que se confrontar com diversas criaturas que o pretendem expulsar do território delas e antes mesmo que o nosso herói possa progredir para uma nova região, tem que eliminar um gigante monstro de final de nível. PREHISTORIK é um jogo bem realizado, com excelentes pormenores gráficos e sonoros e que acaba por se tornar numa videoaventura deveras apaixonante!

COMPUTADOR: ATARI ST.
EDITOR: TITUS.
GÉNERO: ACÇÃO/AVENTURA.
USA: MOUSE/JOYSTICK.
APRESENTAÇÃO: 19.
SOM ATARI: 18.
GRÁFICOS: 20.
USO DA COR: 20.
MOVIMENTO: 19.
ADICTIVIDADE: 19.
TOTAL: 19.
OPINIÃO: UMA AUTÊNTICA JORNADA NA PRÉ-HISTÓRIA!



HUNTER

Eis-nos em mais uma fantástica jornada ao mundo tridimensional, envolvidos em assombrosos cenários vectoriais repletos de pura virtualidade. Este HUNTER tem como argumento a missão de um mercenário, um típico soldado de «élite» que na luta de «um contra todos» tem que destruir todos os objectivos da terrível organização terrorista, denominada Império Vermelho. Pode dizer-se que este jogo tem um certo toque de clássicos como MIDWINTER, mas com o seu estilo próprio bem definido no que diz respeito à acção, pois a possibilidade de podermos utilizar todos os meios de transporte militares conhecidos, confere a toda esta aventura tridimensional uma característica deveras original neste tipo de programas. E as missões neste HUNTER garantem a adição!

COMPUTADOR: ATARI ST.
EDITOR: ACTIVISION.
GÉNERO: ACÇÃO EM 3 D.
USA: MOUSE/JOYSTICK.
APRESENTAÇÃO: 19.
SOM ATARI: 19.
GRÁFICOS: 19.
USO DA COR: 18.
MOVIMENTO: 17.
ADICTIVIDADE: 18.
TOTAL: 18.
OPINIÃO: UM JOGO COM ESTILO PRÓPRIO!

Usuários do MSX: contactem!

Por JOÃO CRUZ

Chegou-nos às mãos uma carta bastante curiosa de um dos nossos jovens leitores e que aqui vamos referir, pois vem reforçar os apelos constantes que temos vindo a efectuar desde que a Micromania surgiu na sua primeira edição. A carta é do Jorge Alexandre Moreira, da Rua do Picoto, 58 — Gulpilhares — 4405 Valadares (com o telefone 7621522) e começa por referir na missiva que é um leitor devotado desta secção semanal do JND, mas nunca tinha participado, pois limitava-se a ler o que por cá se ia publicando, facto que lhe satisfazia razoavelmente os seus interesses. Só que, recentemente, resolveu mudar de ideias, pois apercebeu-se de que o que para ele pode ser jogo sem qualquer dificuldade, pode ser para outros leitores um autêntico «quebra-cabeças». Por isso, resolveu ajudar no que estiver ao alcance e mostrar a sua solidariedade aos propósitos e às motivações desta secção. Diz ainda este nosso leitor que se associou a um seu amigo, Hélder Silva, e formaram o grupo dos «Micromaníacos» e prometem manter um intercâmbio de informações preciosas. Para terminar o assunto, o Jorge deixa o seu apelo a todos os leitores desta secção que, tal com ele, se deixem de comodismos e passem da passividade a uma saudável colaboração regular. O Jorge procura ainda uma casa que possua jogos exclusivamente para o Spectrum 128K+2, nos arredores do Porto, ou em V. N. de Gaia, pois tem tido muita dificuldade em encontrar jogos de versão exclusiva para os modelos 128K. Termina este leitor pedindo ajudas para os jogos: YETI, STARDUST, LED STORM, TECHNO CUP, STREET HASSLE e HAMMERFIST. Temos agora a solicitação do Nuno Mesquita, da Rua de Camilo Castelo Branco, 34 — 3880 Ovar – que pretende que os usuários do MSX entrem em contacto com ele para troca de tudo relacionado com o referido modelo, principalmente ao nível de programação (código máquina). Podem também telefonar-lhe para o 56313, da rede de S. João da Madeira. E por hoje vamos terminar com o pedido do clube Eagle Software, do Ricardo Pereira, morador na Rua das Rosas, 36, r/c Esquerdo, Moreira da Maia — 4470 Maia, que está aberto a todos os possuidores dos PC's compatíveis (AMSTRAD, IBM, OLIVETTI, ...). Até para a semana e escrevam!

O QUE JÁ SE JOGA...



COMBO RACER

Para os amantes dos desportos motorizados, eis que surge COMBO RACER, um simulador de «sidecars», para um ou dois jogadores jogarem juntos, ou individualmente. Um renhido campeonato e uma boa dezena de bem movimentadas provas aguardam por aqueles que aceitarem o desafio, ora de conduzir a potente moto, ora equilibrando-a no «sidecar». Quando jogado a dois, COMBO RACER só resulta em sucesso pela boa cooperação entre os dois pilotos, o que não deixa de ser deveras emotivo, mesmo quando jogado por um só jogador. Para abrilhantar ainda mais as coisas, há também a possibilidade de se construírem novas pistas e mudar mesmo os cenários de jogo. Com isto tudo, e aliado aos bons gráficos e a uma razoável animação, COMBO RACER é mesmo adictivo!

COMPUTADOR: ATARI ST.
EDITOR: GREMLIN GRAPHICS.
GÉNERO: DESPORTIVO.
USA: MOUSE/JOYSTICK.
APRESENTAÇÃO: 19.
SOM ATARI: 15.
GRÁFICOS: 17.
USO DA COR: 18.
MOVIMENTO: 18.
ADICTIVIDADE: 19.
TOTAL: 18.
OPINIÃO:
FAÇA BOAS CORRIDAS!!!



MIDNIGHT RESISTANCE

A situação no planeta Terra está incontrolável desde que um terrível exército mecânico, comandado telepaticamente pelo terrível King Crimson, tomou conta de todos os postos de combate existentes no planeta, após o holocausto nuclear. No entanto, formou-se um grupo de resistência, denominado MIDNIGHT RESISTANCE, mas um a um foram sendo descobertos e cobardemente aniquilados, pelas hordas do tirano Crimson. Do grupo resistente, dois irmãos iniciam uma vingança sem tréguas, numa luta com mais poder de fogo que em dias de festa! MIDNIGHT RESISTANCE nos 16-bits está soberbo com todos os pormenores da máquina original. Mesmo algumas lacunas que existem no controlo do nosso personagem são compensadas pela tremenda adictividade do mesmo.

COMPUTADOR: ATARI ST.
EDITOR: OCEAN.
GÉNERO: PURA ACÇÃO.
USA: MOUSE/JOYSTICK.
APRESENTAÇÃO: 20.
SOM ATARI: 19.
GRÁFICOS: 20.
USO DA COR: 20.
MOVIMENTO: 20.
ADICTIVIDADE: 20.
TOTAL: 20.
OPINIÃO:
ESTRONDOSA CONVERSÃO!



KICK OFF 2

É deveras apaixonante este mundo dos videojogos, pois quando tudo parecia fazer crer que já se tinha atingido a perfeição a nível dos simuladores de futebol, eis que nos surge KICK OFF 2, o regresso triunfal daquele que era considerado o melhor programa de futebol jamais realizado para um computador. O programador Dino Dini, encheu-se de novas ideias e criou uma versão bastante aperfeiçoada do clássico KICK OFF. Escolher as cores dos equipamentos, possibilidade de participarem quatro jogadores ao mesmo tempo, repetição das melhores jogadas com a possibilidade de as gravarmos, velocidade do vento, tempo suplementar, uma disposição dos jogadores no campo mais realista, entre muitos outros aspectos inovadores, fazem deste KICK OFF 2 o rei no género!

COMPUTADOR: ATARI ST.
EDITOR: ANCO SOFTWARE.
GÉNERO: SIMULADOR FUTEBOL.
USA: MOUSE/JOYSTICK.
APRESENTAÇÃO: 20.
SOM ATARI: 18.
GRÁFICOS: 19.
USO DA COR: 20.
MOVIMENTO: 20.
ADICTIVIDADE: 20.
TOTAL: 20.
OPINIÃO: O MELHOR SIMULADOR DE FUTEBOL!!!

MICROMANIA

Um centro de apoio

Por JOÃO CRUZ

Jogar os famosos vídeojogos sem termos qualquer tipo de ajudas, pode tornar-se mesmo um autêntico «quebra-cabeças». Por isso, esta MICROMANIA do JND tenta ser um centro de apoio de todos os jovens que, de uma forma ou de outra, nos solicitam o mais variado tipo de informações e contactos.

E sendo assim, começamos hoje com dicas para o COMMODORE AMIGA, por muitos considerado o «rei» dos 16-BITS, dicas essas enviadas pelo Samuel Silva (da MULTISOFT), da Rua Mestre António Costa, 72 — Lugar da Pena — 4470 Maia e que são as seguintes: TOKI — durante o jogo escrever Michel Janicki Jean Charles Seyrignac e obteremos créditos infinitos e carregando no F1, F2, ...passaremos de nível; CHUCK ROCK — para termos energia infinita escrever durante o título do jogo LIFE IS MY DREAM; TURRICAN 2 — para vidas infinitas, carregar no HELP para vermos as músicas e carregar no 1,1,4,2 e duas vezes no ESCAPE: GREMLINS 2 — no HIGH SCORE escrever SINATRA, para obtermos vidas infinitas; IVANHOE — colocar pausa no jogo e escrever ZOBINETTE; retirar a pausa e carregar no N para passarmos de nível; KLAX — no jogo, carregar no 4 para passarmos de nível e irmos parar no número 100; NITRO — escrever o nosso nome como sendo MAJ e teremos 5000 de fuel e 50 moedas; SWIV — colocar pausa no jogo e escrever NCC-1701 e depois no N; retirar a pausa e obteremos deste modo vidas infinitas.

MICHEL JANICKI JEAN CHARLES SEYRIGNAC

E prosseguimos com outra carta, desta feita do microclube Contact, da Rua Dr. Elísio de Matos, 1 — 3880 Ovar, com telefone (056) 574562 e que pretende estabelecer com outros jovens, potencialmente interessados em que tudo o que se relaciona com os computadores COMMODORE AMIGA, PC e SPECTRUM, todo o tipo de intercâmbios. De seguida temos a carta do Luís Miguel Gonçalves, do Lugar da Igreja — S. Paio de Oleiros — 4535 Lourosa, que possui um MSX e que pretende entrar em contacto com outros leitores, possuidores do mesmo modelo. Para além disso, enviou os seguintes POKES, para testarem nos vossos MSX: POKE 65535, 168; POKE H8 HFFFF, H8 HA8; POKE &HFFFF,&HA8.

E terminaremos por hoje, com a carta do Miguel Ângelo Castro, da Rua de Rebordãos, 185 — 4435 Rio Tinto, com o telefone 9893568, e que desejaria saber como introduzir POKES no COMMODORE 64 e, sobretudo, estabelecer contacto com outros possuidores do mesmo tipo de computador. Sem mais de momento, despedimo-nos até à próxima, aguardando como sempre todas as vossas colaborações. Escrevam para: «Jornal de Notícias», Rua Gonçalo Cristóvão — 4052 Porto Codex.

O QUE JÁ SE JOGA...



RODLAND

E estamos de volta ao mundo da fantasia, onde tudo pode acontecer... Desta vez, os nossos heróis são Tam e Rit, dois pequenitos duendes que têm por missão salvar a mãe que lhes fora raptada pelos terríveis adoradores da torre Maboot's RODLAND é um clássico jogo de plataforma, na série dos famosos BUBBLE BOBBLE, THE NEWZEALAND STORY, no qual temos que superar, nível a nível, todos os obstáculos e inimigos que nos surgirem pela frente. Tecnicamente, este RODLAND é dos melhores do género, pois concilia o detalhe dos excelentes gráficos com a harmoniosa distribuição da cor, por entre cenários dignos de um puro «arcade». E, de facto, trata-se de uma excelente conversão de um popular jogo das máquinas e que tem aqui, nos 16 bites, uma versão deveras arrasadora!

COMPUTADOR: ATARI ST.
EDITOR: STORM.
GÉNERO: PLATAFORMA.
USA: MOUSE/JOYSTICK.
APRESENTAÇÃO: 20.
SOM ATARI: 18.
GRÁFICOS: 20.
USO DA COR: 20.
MOVIMENTO: 18.
ADICTIVIDADE: 20.
TOTAL: 19.
OPINIÃO:
UMA EXCELENTE CONVERSÃO!



MAGIC POCKETS

Os famosos programadores Bitmap Brothers estão de volta com uma nova tremenda produção, intitulada MAGIC POCKETS. Trata-se das aventuras de um pequeno herói, um miúdo travesso, a quem lhe roubaram os seus brinquedos preferidos. Ora, o nosso objectivo é reavê-los dos terríveis mauzões do mundo da fantasia. Para combater os seus inimigos, o nosso herói dispõe de vários objectos nos seus bolsos mágicos que lhe são imprescindíveis para cumprir a sua tarefa e voltar ao mundo real. MAGIC POCKETS está perfeito tecnicamente, tal como nos habituaram este programadores, em clássicos anteriores. A apresentação do jogo é algo digno de se ver, sendo todo o seu conteúdo uma homenagem louvável às capacidades reais dos computadores de 16 bites. MAGIC POCKETS é a não perder!

COMPUTADOR: ATARI ST.
EDITOR: RENEGADE.
GÉNERO: ACÇÃO/AVENTURA.
USA: MOUSE/JOYSTICK.
APRESENTAÇÃO: 20.
SOM ATARI: 18.
GRÁFICOS: 19.
USO DA COR: 20.
MOVIMENTO: 20.
ADICTIVIDADE: 20.
TOTAL: 20.
OPINIÃO:
MAIS UM CLÁSSICO NO GÉNERO!



MEGA-LO-MANIA

Eis mais uma excelente produção na linha dos recentes clássicos POPULOS e POWERMONGER... Desta vez trata-se de MEGA-LO-MANIA, um jogo que embora possa parecer semelhante aos seus antecessores, é completamente original na sua estratégia de jogo. O nosso papel neste programa é controlar um povo através de várias épocas marcantes, na evolução da história da Humanidade. Esse povo vai sofrer constantes mutações no desenrolar do jogo e enfrentar constantes batalhas com outros povos inimigos. O objectivo é zelar pelo crescimento e expansão do domínio do povo que controlamos. MEGA-LO-MANIA é um programa de proporções épicas, de muitas horas frente ao «écran» e que, tecnicamente, está deveras espectacular, conciliando o aspecto visual e sonoro de uma forma divina!

COMPUTADOR: ATARI ST.
EDITOR: IMAGEWORKS.
GÉNERO: ACÇÃO/ESTRATÉGIA.
USA: MOUSE/JOYSTICK.
APRESENTAÇÃO: 20.
SOM ATARI: 17.
GRÁFICOS: 19.
USO DA COR: 20.
MOVIMENTO: 17.
ADICTIVIDADE: 19.
TOTAL: 18.
OPINIÃO: UM JOGO DE DEUSES!!!

Solicitações variadas

Por JOÃO CRUZ

E hoje, como é habitual no final de cada mês, vamos atender todos os possuidores de computadores diferentes dos Spectrum, de um modo mais activo, respondendo às mais variadas solicitações que nos colocam ou divulgam. Começamos pelo pedido do Rui Manuel Gouveia, de Alvarinhos – Lordelo, 4815 Caldas de Vizela, com o telefone (052) 941634, que é programador de Assembley M68000 e procura bons grafistas, animadores e músicos para trabalho sério de programação no computador Commodore Amiga. Quem estiver interessado já sabe como contactar este leitor. Prosseguimos com a solicitação do José Filipe que pretende obter informações para o seguinte lote de programas para o MSX: GHOSTBUSTERS, D-DAY, PASTFINDER, STARQUACK e também como se efectua o salto à vara no ACTIVISION DECATHLON. Podem contactar este leitor através da seguinte morada: Estrada Nacional 109 – S. João – 3880 Ovar. Temos agora a carta do Rui Beirão, da Travessa do Minhoto, 79-2.º Esquerdo – 4800 Guimarães; que gostaria de trocar programas do Commodore 64 com outros leitores interessados. Prosseguimos com um lote de dicas enviadas por um anónimo de Espinho que se intitula ESLPS SOFT: para os PC – F19 STEALRH FIGHTER – para obtermos o armamento completo, basta carregar continuamente na tecla ALR e, sem a largar, carregar em R; FREDDY HARDEST – código 63762; PHANTIS – código 11334; ARMY MOVES – código 26362. Dicas para o Commodore Amiga – STORMLORD – no «écran» dos créditos, escrever DRAGONBRIDE e durante o jogo carregar primeiro no SPACE e depois no L para passarmos de nível; P47 – escrever ZEBEDEE como nosso nome na tabela de resultados e depois, durante o jogo, é só carregar em F1 para uma vida extra e F2 para passar de fase; SHINOBI – «pausa-se» o jogo e escreve-se LARSXVIII, retira-se o modo de «pause» e teremos créditos infinitos. Dicas para o Spectrum – OPERATION THUNDERBOLT – escrever EFI na tabela dos resultados e carregar em KEV ao mesmo tempo durante o jogo para passar de nível; OPERATION WOLF – carregar em T para passar de nível; TUSKER – escrever MARCKLE no menu para obtermos vidas infinitas; YOGI'S GREAT ESCAPE – definir as teclas na sequência ICE e depois SPACE. E terminamos com o pedido do Paulo Jorge Sá Pereira, de Matosinhos de Baixo, 3885 Esmoriz, que pretende entrar em trocas com possuidores de Commodore Amiga. Escrevam.

O QUE JÁ SE JOGA...



GODS

Os famosos Bitmap Brothers estão de volta com uma nova vídeo-aventura, num jogo de plataformas, denominado GODS. O tema aborda a mitologia grega e a nossa tarefa é controlar um musculoso guerreiro, de nível em nível, recolhendo o maior número de objectos e tesouros possíveis. Como não poderia deixar de ser, toda a tarefa é dificultada por um enorme lote de inimigos, bem como uma série de armadilhas que há que evitar e «puzzles» que existem para resolver. No final de cada nível temos de possuir a chave que nos permite prosseguir em frente, isto depois de enfrentarmos o terrível monstro guardião que nos espera, para nos tornar a missão ainda mais difícil. GODS é assim uma espectacular produção, repleta de pormenores e grande adictividade.

COMPUTADOR: ATARI ST.
EDITOR: RENEGADE.
GÉNERO: ACÇÃO/AVENTURA.
USA: MOUSE/JOYSTICK.
APRESENTAÇÃO: 19.
SOM ATARI: 18.
GRÁFICOS: 20.
USO DA COR: 20.
MOVIMENTO: 18.
ADICTIVIDADE: 20.
TOTAL: 19.
OPINIÃO: UMA ÉPICA PRODUÇÃO!!!



SUPER MÓNACO GP

E a febre pelo mundo do automobilismo parece definitivamente instalar-se nos jogos de computador... Estamos na presença da conversão de uma espectacular máquina de jogos dedicada ao mundo da Fórmula Um e que tem por título SUPER MÓNACO GP. Um pormenor que neste jogo logo se destaca, em relação à versão original é o facto de possuir três novas provas antes de chegarmos propriamente ao famoso circuito do Mónaco. A competição tem início em França, segue por Brasil, Espanha e, finalmente, Mónaco. O objectivo é mantermo-nos em prova e alcançar a melhor classificação possível em todos os circuitos deste SUPER MÓNACO GP. Existem vários factores que nos tornam a tarefa difícil e um deles é relativo às condições atmosféricas. Uma boa conversão!

COMPUTADOR: ATARI ST.
EDITOR: US GOLD.
GÉNERO: SIMULADOR F1.
USA: MOUSE/JOYSTICK.
APRESENTAÇÃO: 19.
SOM ATARI: 18.
GRÁFICOS: 20.
USO DA COR: 20.
MOVIMENTO: 19.
ADICTIVIDADE: 20.
TOTAL: 19.
OPINIÃO: TODA A EMOÇÃO DA FÓRMULA UM!!!



TEAM SUZUKI

O tema do apaixonante mundo o motociclismo é aqui mais uma vez abordado e, desta vez, soberbamente explorado devido à capacidade técnica que um computador de 16-bits permite explorar. A Gremlin Graphics apresenta-nos TEAM SUZUKI, uma competição tridimensional, com gráficos vectoriais, dentro dos campeonatos mundiais de motociclismo. O objectivo do jogo é vencermos o maior número de circuitos possível, de modo a sermos consagrados virtuais campeões do Mundo da modalidade. O jogo permite-nos ter uma visão de piloto, bem como uma visão global de exterior de vários ângulos, conferindo uma perspectiva deveras espectacular em termos do pormenor técnico empregue neste TEAM SUZUKI. Os gráficos, o som, a animação, tudo se conjuga para a grande adictividade do jogo.

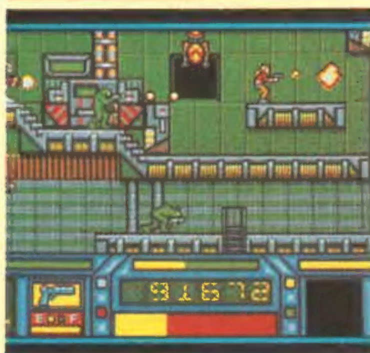
COMPUTADOR: ATARI ST
EDITOR: GREMLIN.
GÉNERO: SIMULADOR MOTOS.
USA: MOUSE/JOYSTICK.
APRESENTAÇÃO: 19.
SOM ATARI: 18.
GRÁFICOS: 19.
USO DA COR: 18.
MOVIMENTO: 20.
ADICTIVIDADE: 19.
TOTAL: 19.
OPINIÃO: ESPECTACULAR PRODUÇÃO!

Além dos Spectrum...

Por JOÃO CRUZ

Eis-nos no último domingo do mês e, sempre que nos é possível, e as colaborações dos nossos microjovens leitores permitem, tentamos, neste particular dia, divulgar assuntos e trabalhos relativos a outros microcomputadores, além dos Spectrum, pois nem só destes vive o mundo dos videojogos... Começamos por um grupo de jovens de S. Mamede de Infesta que se dedicam ao PC. Deste grupo, escreveu-nos o João Pedro Silva, enviando-nos um miniprograma que a seu tempo iremos publicar, deixando aqui a sua morada para todos os usuários de PC, para troca de todo o tipo de informações acerca deste computador: Rua Avelino Carneiro, 233 — 4465 S. Mamede de Infesta. Também o Nuno Guilherme Mesquita, da Rua Camilo Castelo Branco, 34 — 3880 Ovar, tem um MSX 64 K e gostaria de saber o código da segunda parte do jogo ARMY MOVES, além de obter um modo de, no jogo JET SET WILLY, poder apanhar apenas entre um e dez objectos. Este leitor gostaria de entrar em contacto com outros possuidores do mesmo computador para se manter actualizado a nível do MSX. Quem estiver interessado já sabe para onde dirigir as suas cartas... Agora, algumas dicas (rotinas) enviadas pelo grupo Microman, da Rua Alves Redol, 53 — 4445 Ermesinde, e que são as seguintes: para o COMMODORE AMIGA, jogo RAMBO III — teclar RENAGEDE na tabela de recordes e, depois, carregar em 1, 2, ou 3, conforme o nível desejado; para o COMMODORE 64 eis a seguinte rotina de vidas infinitas para o jogo SPY HUNTER: 1 FOR X = 320 TO 347: READ Y: POKE X,Y: C = C+Y: NEXT. 2 IF C = 3099 THEN POKE 157, 128: SYS 320.3 PRINT «DATA ERROR». 4 DATA 32, 104, 225, 169, 83, 141, 243, 3, 169, 1, 141, 244, 3, 76.5 DATA 13, 8, 72, 77, 80, 169, 173, 141, 63, 154, 32, 132, 255, 96. Prosseguimos com algumas dicas do Ivo Manuel Pereira, da Rua de Miguel Bombarda, 535-2.º — 4000 Porto. Diz este leitor: em THE NEWZEALAND STORY para apanhar os ovos flutuantes basta colocarmo-nos debaixo destes e saltar; ao matarmos os nossos inimigos devemos sempre recolher os objectos que eles nos deixam... Este leitor deseja ainda saber como introduzir Pokes no COMMODORE 64. Podem telefonar-lhe para o 698175. E cá aguardamos sempre as vossas preciosas colaborações. Escrevam...

O QUE JÁ SE JOGA...



STRYX

Psygnosis está de volta com um novo produto para os 16-bits... Trata-se de STRYX. Todo o jogo é uma corrida contra o tempo, pois o inevitável aconteceu: a máquina voltou-se contra o homem e nada parece capaz de impedir a exterminação total de toda a raça humana. No entanto, e como era de esperar, entramos nós em cena como a única esperança da humanidade e, para tal, só temos que controlar Stryx, um produto da mais alta tecnologia biológica, metade homem, metade robot. O nosso objectivo é destruir todos os insanos ciborgues e robots que preambulam pelos subterrâneos de uma cidade futurista. STRYX tem bastantes semelhanças com um anterior êxito desta mesma empresa, o OBLITERATOR, mas, desta vez, está bastante mais jogável e adictivo. Experimente!

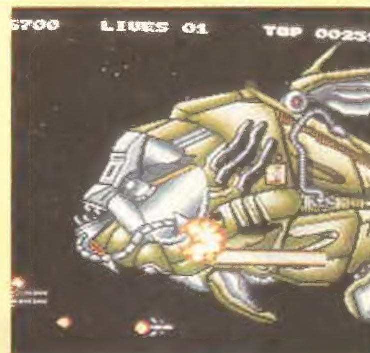
COMPUTADOR: ATARI ST.
EDITOR: PSYCLAPSE.
GÉNERO: ACÇÃO/AVENTURA.
USA: MOUSE/JOYSTICK.
APRESENTAÇÃO: 20.
SOM ATARI: 17.
GRÁFICOS: 18. USO DA COR: 19.
MOVIMENTO: 18. ADICTIVIDADE: 19.
TOTAL: 18.
OPINIÃO: UM BOM JOGO DE ACÇÃO!



SPACE ACE

Há muito, muito tempo, numa longínqua galáxia, o jovem e bravo guerreiro Dexter luta numa batalha quase interminável contra as hordas de maléficos seres, do terrível e todo poderoso Borf, que mantém cativa a bela princesa Kimberley. Eis, pois, o argumento desta videoaventura que nos coloca a par das verdadeiras potencialidades de um computador de 16-bits. SPACE ACE é todo ele um autêntico filme de desenhos animados, repleto de gráficos e cenários de regalarem os olhos de qualquer «micromaníaco»! Este jogo é todo ele uma excelente produção visual, onde a acção se passa a um ritmo alucinante, o que nos obriga a jogá-lo uma e outra vez, para prestarmos atenção aos pormenores do jogo. SPACE ACE peca um pouco na jogabilidade, mas não lhe retira o mérito!

COMPUTADOR: ATARI ST.
EDITOR: READYSOFT.
GÉNERO: VÍDEO-AVENTURA.
USA: MOUSE/JOYSTICK.
APRESENTAÇÃO: 20.
SOM ATARI: 20.
GRÁFICOS: 20. USO DA COR: 20.
MOVIMENTO: 17. ADICTIVIDADE: 19.
TOTAL: 20.
OPINIÃO: É UM AUTÊNTICO FILME ANIMADO!



DARIUS

O original deste jogo tem nas máquinas nada mais nada menos do que três ecrãs e, no entanto, temos aqui a versão para os computadores de 16-bits. DARIUS é mais um bom «shoot'em'up» no qual, e como não poderia deixar de ser, temos que exterminar tudo o que nos aparece pela frente. Graficamente este jogo é brilhante, conjugando cores e cenários de uma forma harmoniosa e agradável à vista. Como já é habitual neste tipo de programas podemos incrementar o poder de fogo da nossa nave, o que nos ajuda e muito a percorrer os sectores do jogo, destruindo hordas de naves alienígenas à nossa passagem. Enfim, se há algum defeito a atribuir a este DARIUS ele reside na dificuldade em progredirmos no jogo, pois o «túnel» onde jogamos é um pouco restrito!

COMPUTADOR: ATARI ST.
EDITOR: THE EDGE.
GÉNERO: ACÇÃO.
USA: MOUSE/JOYSTICK.
APRESENTAÇÃO: 18.
SOM ATARI: 17.
GRÁFICOS: 20.
USO DA COR: 20.
MOVIMENTO: 17.
ADICTIVIDADE: 20.
TOTAL: 18.
OPINIÃO: UM BOM «SHOOT'EM'UP»!

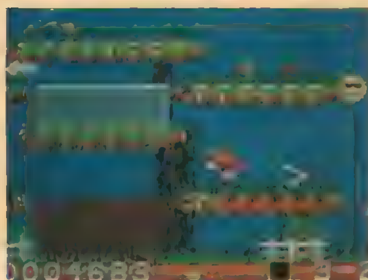
Todos têm espaço!

Por JOÃO CRUZ

Estamos no último domingo do mês, o que significa, nesta secção, um olhar mais atento sobre todos os outros computadores diferentes dos populares Spectrum. Com esta medida queremos que esta rubrica semanal do JND abranja a maior parte dos jovens, para que todos tenham o seu espaço neste mundo da informação dos tão adictivos videojogos... Nesta filosofia de pensamentos vamos continuar a atender mais algumas cartas destes nossos leitores. O João Barbosa Neves, da Rua do Picoto, 108-1.º, 4420 Gondomar, com o telefone 9833109, é possuidor de um COMMODORE AMIGA 500 e gostaria de entrar em contacto com outros leitores que possuam o mesmo modelo, para troca de programas, mapas, dicas, ... e solicita ainda ajudas para os seguintes jogos: LEMMINGS (como é que se passa o 3.º nível), BACK TO THE FUTURE II, THE GOLD OF AZTECS, IVANHOE, SHADOW OF THE BEAST (como é que se põe energia infinita)...

Prosseguimos com a solicitação do grupo MICROMAN (Edgar & José), da Rua Alves Redol, 53 — 4445 Ermesinde, que pretende obter ajudas para vários jogos do COMMODORE 64/128K e para o COMMODORE AMIGA. Temos também a carta do Hugo Mendes, da Rua João Vieira, 1088 — 4435 Rio Tinto, com o telefone 9721785, que nos conta ter um clube, juntamente com outro colega, que tem por nome MIG MICRO CLUBE, destinado a utilizadores de computadores dos sistemas MSX e SPECTRUM. Prometem ajudar todos os interessados na resolução dos mais variados tipos de problemas. O Alexandre Manuel Melo, da Rua de Silva Tapada, 34 c/ 2 — 4200 Porto, deseja saber como introduzir POKES no COMMODORE 64 e deseja entrar em contacto com outos possuidores do mesmo computador. Para ajudar, deixou ainda o seu número de telefone: 499864. De seguinda, temos o Hugo Dias Raimundo, da Rua Bernardino Ribeiro, 25 — 4435 Rio Tinto, que tem um COMMODORE AMIGA e gostaria de trocar programas, mapas e dicas com outros possuidores do mesmo computador. E vamos terminar com a solicitação do CLUBE DE SOFTWARE, da Rua da Esperança, 12 — 2000 Almeirim, constituído por três membros, o Eurico Covas, o Manuel Monsanto e o Rui Rosário, e que pretendem efectuar trocas a nível dos seguintes computadores: SPECTRUM PLUS 3 e 48K, SAM COUPE da MGT e ATARI ST. Ficamos hoje por aqui, aguardando como sempre a vossa participação!

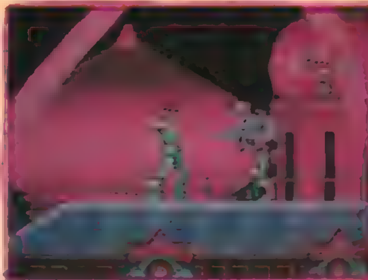
O QUE JÁ SE JOGA...



CAR-VUP

Lembram-se do clássico CITY CONNECTION das máquinas de jogos? Pois estamos na presença de um programa para os 16-bits que nos faz lembrar muito esse clássico. Este jogo chama-se CAR-VUP e nele controlamos um carro muito peculiar, saído daquelas séries de desenhos animados e que tem por nome Arnie. Pois o mundo do nosso amigo foi invadido pelo terrível capitão Grim, que lançou um feitiço sobre a cidade da fantasia e do desenho animado. Está tudo do avesso e, para tudo voltar a ser como era, temos que conduzir o Arnie e percorrer todas as plataformas do jogo, de modo a lhes darmos a forma original. CAR-VUP é assim um excelente e adictivo programa, onde a perícia não nos pode faltar para evitarmos todos os obstáculos e inimigos que nos surgem pela frente!

COMPUTADOR: ATARI ST
EDITOR: CORE.
GÉNERO: PLATAFORMA.
USA: MOUSE/JOYSTICK.
APRESENTAÇÃO: 19.
SOM ATARI: 18.
GRÁFICOS: 19.
USO DA COR: 19.
MOVIMENTO: 18.
ADICTIVIDADE: 20.
TOTAL: 19.
OPINIÃO: UM JOGO ATRACTIVO!



STRIDER 2

Estamos num hipotético futuro, além do ano 2000. Um regime duro abateu-se sobre o reino Eurasia, cujo povo é dominado agora por forças alienígenas. A esperança recai sobre um jovem guerreiro de porte atlético, de nome Strider Hiryu. Este é um pequeno argumento para a introdução deste STRIDER 2, a sequência de um clássico no domínio dos jogos de acção. Como era de esperar, esta nova versão está recheada de novos pormenores e tecnicamente soberba, a ponto de esta versão 16-bits ser considerada um autêntico «arcade»! Toda a espectacularidade dos movimentos do nosso herói está bastante incrementada e os inimigos são cada vez mais fantasticamente adictivos no complemento de jogos. STRIDER 2 a nível gráfico está simplesmente arrasador! Sorte de quem tem um 16-bits!

COMPUTADOR: ATARI ST
EDITOR: SEGA.
GÉNERO: ACÇÃO.
USA: MOUSE/JOYSTICK.
APRESENTAÇÃO: 20.
SOM ATARI: 19.
GRÁFICOS. 20.
USO DA COR: 20.
MOVIMENTO: 20.
ADICTIVIDADE. 20.
TOTAL: 20.
OPINIÃO: UM DOS MELHORES JOGOS EXISTENTES!



JUPITER MASTERDRIVE

Imaginem uma era em que todos os planetas do nosso sistema solar possam ser visitados. Nessa época, o planeta JUPITER foi designado para a construção de uma série de pistas de competição para os jovens pilotos «kamikaze», fartos de levarem uma vida pacata na Terra dominada pelas máquinas. Assim, temos um pequeno argumento para este JUPITER MASTERDRIVE no qual temos que competir contra os nossos adversários controlados pelo computador, em competições automobilísticas que chegam a ser uma luta pela sobrevivência. Este jogo está muito no estilo de clássicos tipo SUPER SPRINT e, mais recentemente, o NITRO. Durante o jogo temos que recorrer a uma loja de acessórios para melhoramentos no nosso veículo, uma vez que os adversários ficam mais perfeitos de prova para prova!

COMPUTADOR: ATARI ST
EDITOR: UBISOFT.
GÉNERO: COMPETIÇÃO.
USA: MOUSE/JOYSTICK.
APRESENTAÇÃO: 18.
SOM ATARI: 18.
GRÁFICOS: 18.
USO DA COR: 17.
MOVIMENTO: 18.
ADICTIVIDADE: 20.
TOTAL: 18.
OPINIÃO: UM BOM JOGO NO GÉNERO!

As «dicas» continuam...

Por JOÃO CRUZ

Vamos dedicar mais uma edição às múltiplas «dicas» que os nossos leitores nos têm enviado ultimamente nas suas habituais cartas. De Braga, escreveu-nos o Nuno Filipe Silva, da Avenida João XXI, 111-1.º Direito, com o telefone (053) 25545, começando por dizer que sabe como introduzir os tão falados Pokes nos Spectrum e que está disposto a ajudar quem o contactar. Para além disso, gostava que o ajudassem a adquirir os jogos Narc e Eswat, para o Spectrum, em «cassette» ou disquete pois possui um 128K+3.

E as «dicas» que o Nuno nos deixou são as seguintes: Batman-The Movie – Carregando simultaneamente nas teclas C,I,K,M, passamos automaticamente de nível; BUMBY – um Poke para vidas infinitas 47771,0: Exolon – definir as teclas como Z,O,R,B,A e voltar a defini-las como pretendermos, para depois jogarmos com vidas infinitas; Strider – no écrã de apresentação que nos aparece antes de o jogo se iniciar, carregar em Z e Zero e depois já no decorrer do jogo, fazer Pausa e carregar no Symbol-Shift e 2, conseguindo-se desta maneira avançar de fase em fase; R-Type - Poke 33374,0 para obtermos vidas infinitas; Toi Acid Game – o código da segunda fase é 517, da terceira fase é 124 e da quarta fase é 500.

De seguida temos a carta de Miguel Pereira, com o telefone (053) 76304, morador na Rua Jaime Souto Mayor, 12 Esquerdo, 4700 Braga e que nos envia as seguintes «dicas», para diferentes tipos de computador: MSX – jogo Altered Beast – em qualquer nível carregar nas teclas Z,Y,D,R,O e poderemos passar de fase para fase sem perdermos vidas; Livingstone Supongo 2 – na primeira fase, carregar alternadamente nos dois parêntesis, para se obterem vidas infinitas; Nemesis 2 – carregar em F1 e escrever Metalion para obtermos imunidade, ou escrever Nemesis para passarmos de nível.

ATARI ST, jogo Lorna – fazer pausa no jogo e teclar I,S,A,B,E,L, para obtermos vidas infinitas; Ivanhoe – carregar na tecla de pausa e escrever «Jc is the best» e carregando em N passaremos de nível, carregando em Delete eliminaremos todos os monstros e com a tecla do Control eliminaremos os monstros de Bónus; PC, jogo Rogger Rabbit, quando estamos no segundo nível, carregar em Escape para atingirmos com facilidade o terceiro e quarto níveis; Double Dragon 2 – escrever Tandy para carregar o jogo e surgirão os mesmos adversários sem inimigsas, nem supervilões; Amiga, jogo Shinobi – carregar na tecla de pausa e teclar LarkvIII para obtermos vidas infinitas...

Para a semana cá estaremos. Até lá escrevam-nos para: «JORNAL DE NOTÍCIAS (MICROMANIA) – Rua Gonçalo Cristóvão – 4052 Porto Codex.

O QUE JÁ SE JOGA...



BONANZA BROS

Robo e Mobo eram dois assaltantes profissionais no mundo dos andróides mas, depois de capturados e regenerados, foram contratados por uma empresa multinacional para testarem a segurança dos edifícios que ela concebia. E quem melhor que dois peritos em assalto, para testar essa segurança? Dispomos apenas de uma limitada arma para enfrentarmos certos guardas activos, mas temos que contar principalmente com a nossa perícia para nos orientarmos no labirinto dos edifícios, recolher os objectos previamente seleccionados e, depois, alcançar o topo do edifício onde nos espera um objecto voador que nos levará ao próximo desafio. BONANZA BROS é mais uma conversão de sucesso de um famoso jogo das máquinas dedicadas e que, tecnicamente, está perfeito, sendo a adictividade um trunfo em glória!

COMPUTADOR. ATARI ST.
EDITOR: US GOLD.
GÉNERO. ACÇÃO/AVENTURA.
USA. MOUSE/JOYSTICK.
APRESENTAÇÃO: 19.
SOM ATARI: 19.
GRÁFICOS: 18
USO DA COR: 19
MOVIMENTO: 18.
ADICTIVIDADE: 20.
TOTAL. 19.
OPINIÃO:
UMA BOA CONVERSÃO!



HAMMER BOY

Trata-se de uma «megaprodução» da empresa espanhola de videojogos Dinamic, no mais puro estilo «arcade» No jogo controlamos um peculiar herói, perito em usar o seu típico martelo, e que tem como objectivo proteger uma fortaleza do ataque de múltiplos invasores, numa viagem espaço-temporal Os níveis de jogo estão repartidos por quatro fases em épocas e cenários diferentes, sendo elas o Oeste americano, o mundo dos piratas, a Idade Média e um planeta numa galáxia distante. Tudo o que temos que fazer é impedir que os inimigos, que tentam fazer o assalto à fortaleza em que nos encontramos, consigam os seus intentos e, ao mesmo tempo, temos que nos desviar das investidas dos inimigos que usam todo o tipo de artifícios para proteger os seus colegas enquanto escalam. HAMMER BOY é um clássico no género!

COMPUTADOR: ATARI ST.
EDITOR: DINAMIC.
GÉNERO: ACÇÃO.
USA: MOUSE/JOYSTICK.
APRESENTAÇÃO: 20.
SOM ATARI: 19.
GRÁFICOS: 20
USO DA COR: 20.
MOVIMENTO: 20.
ADICTIVIDADE: 20.
TOTAL: 20.
OPINIÃO:
PARA OS FANS DOS «ARCADES»!



STORMBALL

Os desportos futuristas são as chaves de sucesso nos videojogos de hoje, de tal modo que as produções neste género sucedem-se umas às outras. Desta vez, temos entre mãos um tremendo jogo no estilo do já clássico SPEEDBALL. Trata-se de STORMBALL e é considerado, por muitos, o melhor jogo no género. É um simulador de um desporto futurista para um ou dois jogadores e no qual dois guerreiros de aço disputam numa arena o jogo de suas vidas. Em campos diferentes, e numa alucinante perspectiva tridimensional, os adversários jogam uma esfera metálica e tentam obter a maior pontuação possível, fazendo com que o adversário não consiga manter a esfera em seu poder durante muito tempo Tudo isto pode parecer muito complicado a explicar, mas é extremamente acessível e a adictividade reina em STORMBALL.

COMPUTADOR: ATARI ST.
EDITOR: MILLENNIUM.
GÉNERO: SIMULADOR DESPORTO.
USA: MOUSE/JOYSTICK.
APRESENTAÇÃO: 20
SOM ATARI: 19.
GRÁFICOS: 20
USO DA COR: 20.
MOVIMENTO. 19
ADICTIVIDADE· 20.
TOTAL· 20
OPINIÃO:
ADICTIVIDADE PURA!!!

Uma boa receptividade

Por JOÃO CRUZ

Esta é a última edição da Micromania deste mês de Fevereiro e com ela cessa a recepção de opiniões acerca dos melhores programas de 1989. Uma vez mais estamos bastante gratos pela vossa preciosa receptividade a todas ás nossas iniciativas e esperamos que, em futuras acções do género, continuem a colaborar connosco para dar alento a esta rubrica que veio ao encontro dos desejos de muitos jovens, apesar das limitações. Sendo assim, para a semana publicaremos os resultados do inquérito feito durante este período e que culminarão com o anúncio dos jogos mais votados, pelos nossos leitores, durante este pesquisa. Algumas perguntas foram-nos colocadas acerca do método adoptado para o inquérito deste ano, pelo que vamos tentar dar uma breve explicação. Este ano, resolvemos somente pedir a opinião dos cinco melhores jogos de 89, pois do primeiro inquérito que efectuámos o ano passado limitámos o assunto quase e exclusivamente aos Spectrum. Como neste ano tentámos difundir o nosso objectivo de atender todos os jovens, independentemente do computador que possuam, era praticamente impossível fazer-se uma coordenação aceitável das respostas a todas as perguntas do inquérito anterior para cada computador. Isso levar-nos-ia duas ou três edições da Micromania para apresentarmos os resultados. Assim, daremos, já na próxima edição, os resultados que nos chegaram às mãos, ou seja, os referentes ao lote de computadores existentes no mercado. Quanto às opiniões acerca da nossa rubrica, que é vossa também, elas não necessitam de inquéritos para nós sabermos quais os vossos votos na matéria. As cartas que recebemos falam por si e, de qualquer modo, sempre que nos enviarem cartas com os vossos trabalhos e colaborações podem exprimir as vossas ideias acerca do que está certo ou errado nesta secção. Para isso, não precisam de inquérito para demonstrarem as vossas opiniões. Sabemos que a principal exigência que nos fazem é a de alargar a um maior número de páginas esta rubrica mas, sendo isso pouco viável (pelo menos por agora), resta-nos acompanhar o evoluir dos acontecimentos... Escrevam e participem!

O QUE JÁ SE JOGA...



DOUBLE DRAGON 2

Estamos perante mais uma conversão de um popular jogo original das máquinas. Trata-se de DOUBLE DRAGON 2. O jogo em si é a continuação do famoso DOUBLE DRAGON, no qual podem participar um, ou dois jogadores, no combate ao crime praticado nos subúrbios de uma grande cidade. As ruas estão infestadas de marginais e malfeitores e é urgente que se faça «uma limpeza» na área; é aí que nós entramos em cena, controlando os nossos heróis, peritos em artes marciais. No percurso podemos fazer uso de diversas armas, facilitando-nos a nossa missão. DOUBLE DRAGON 2 está numa conversão bastante melhor do que a anterior, sendo fiel ao original, tanto graficamente, como a nível de animação e adictividade. Os que conhecem e jogam este jogo nas máquinas vão adorar esta versão!

COMPUTADOR: ATARI ST.
EDITOR: VIRGIN/MASTERTRONIC.
GÉNERO: ACÇÃO/ARTES MARCIAIS.
USA: MOUSE/JOYSTICK.
APRESENTAÇÃO: 18.
SOM ATARI: 18.
GRÁFICOS: 19. USO DA COR: 20.
MOVIMENTO: 19. ADICTIVIDADE: 20.
TOTAL: 18.
OPINIÃO: EXCELENTE CONVERSÃO!

CHASE HQ

Não resistimos a comentar a conversão deste espectacular CHASE HQ para os computadores de 16-bits, após termos feito uma apreciação deste mesmo jogo nos Spectrum. E se nos computadores de 8-bits este CHASE HQ pode-se considerar o melhor do género, esta versão está inicialmente semelhante ao original da máquina. Um dos fortes atractivos desta versão é a inclusão de voz digitalizada e bastante melhores efeitos sonoros. Enfim, CHASE HQ, nos 16-bits é praticamente o original, no qual temos que participar na mais fantástica perseguição, sobre quatro rodas, aos mais perigosos marginais de uma cidade corrompida pelo crime e onde a única esperança dos oprimidos é a coragem dos membros das forças especiais da Polícia. CHASE HQ, o jogo do ano que findou?

COMPUTADOR: ATARI ST.
EDITOR: OCEAN.
GÉNERO: ACÇÃO/SIMULAÇÃO.
USA: MOUSE/JOYSTICK.
APRESENTAÇÃO: 20.
SOM ATARI: 19.
GRÁFICOS: 20. USO DA COR: 20.
MOVIMENTO: 19. ADICTIVIDADE: 20.
TOTAL: 20.
OPINIÃO: A NÃO PERDER!!!

NORTH & SOUTH

Directamente da famosa banda desenhada belga da autoria de Cauvin & Lambil, denominada «Les Tuniques Bleues», foi retirado o argumento desta NORTH & SOUTH, baseado na guerra da secessão, a famosa guerra civil americana. Trata-se de um jogo bastante bem humorado, conciliando estratégia com acção. NORTH & SOUTH está constituído por várias fases, cada uma delas envolvente recriando todo o ambiente histórico do argumento. O jogo em si pode ser disputado contra o computador ou um outro jogador, sendo um pelos «nortistas» e o outro pelos «sulistas», conferindo ao jogo uma adictividade deveras incrível. Graficamente NORTH & SOUTH está excelente e repleto de cor. Um vasto leque de opções constitui o «menu» deste atraente jogo que cativa um jogador durante horas!

COMPUTADOR: ATARI ST.
EDITOR: INFORGAMES.
GÉNERO: ACÇÃO/ESTRATÉGIA.
USA: MOUSE/JOYSTICK.
APRESENTAÇÃO: 19.
SOM ATARI: 18.
GRÁFICOS: 18. USO DA COR: 19.
MOVIMENTO: 17. ADICTIVIDADE: 20.
TOTAL: 18.
OPINIÃO: SUPERADICTIVO!!!

A jogar é que a gente se entende...

Por JOÃO CRUZ

Só quem está por dentro deste mundo dos videojogos é que se dá conta da azáfama que este «hobby» provoca em centenas de jovens que podendo, socialmente, não estar enquadrados no mesmo meio-ambiente, é a jogar que eles se entendem. E para fomentar ainda mais esse intercâmbio existe esta Micromania, receptora de todo o tipo de colaborações e solicitações de usuários de variadíssimos computadores e outros sistemas de videojogos. E continuando nesta linha, vamos atender hoje mais algumas cartas dos nossos leitores...

Começamos pela carta do Nuno Silva, da Rua Sampaio, 109 – Moreiró, Labruge – 4480 Vila do Conde, possuidor de um MSX e que gostaria que usuários do mesmo computador o ajudassem nos seguintes jogos: AFTER THE WAR (qual a chave de acesso para se começar a jogar o respectivo jogo e como jogá-lo); THE CHESS MASTER 2000 (quais as teclas para jogar e como movimentar as peças); e CHUCK YEAGER'S ADVANCED FLIGHT TRAINER (quais as teclas de jogo).

De seguida, temos um bom lote de dicas para os possuidores de COMMODORE AMIGA, que foram enviadas pelo Paulo Malheiro, da Rua Oliveira Lessa, 424 – 4450 Leça da Palmeira, e que são as seguintes: BACK TO THE FUTURE 2 – quando se está a jogar colocar em modo de pausa e teclar «THE ONLY NEAT THING TO DO»; RICK DANGEROUS – na tabela dos recordes escrever POOKY, para podermos manter o nível em que perdermos a última vida; SHADOW DANCER – quando se está a jogar colocar em modo de pausa e teclar «GIVE ME INFINITES» e carrega-se no RETURN e na tecla X para passarmos de nível; SILKWORM – no quadro de selecção entre o jipe e o helicópetero, escrever «SCRAP 28» e para escolhermos o nível, basta agora utilizarmos os cursores, JAMES POND – durante o jogo teclar «JUNKYARD» e carregando-se no RETURN teremos imunidade, carregando-se duas vezes no D passaremos de nível; STRIDER 2 – quando se está a jogar escrever «SWIFT» e teremos tempo infinito; além disso, para os que não sabem, eis as funções das seguintes teclas; SPACE – transforma Strider em Robot; E – recupera energia do Strider; D – recupera energia do Robot; T – os movimentos são mais rápidos;... Este leitor gostaria ainda que o ajudassem no seguinte lote de programas: RAINBOW ISLANDS, BUBBLE BOBBLE, ROBOCOP 2, TURBO OUT RUN, PRINCE OF PERSIA, CASTLEVANIA e WARZONE. E, pronto, por hoje e tudo!

✉ Continuem a escerver ao cuidado do «Jornal de Notícias», Rua de Gonçalo Cristóvão, 4052 – 4052 Porto Codex.

O QUE JÁ SE JOGA...



SMASH TV

Os grandes jogos existem para nos satisfazer o ego e este SMASH TV é um deles! Após termos dado uma vista de olhos na versão 8-bits, eis-nos perante a versão com o dobro de bits e temos em mãos o dobro da espectacularidade. Convertido de um jogo original das máquinas de jogos dedicadas, este SMASH TV apresenta-se-nos como um jogo para um ou dois jogadores que vivem num mundo futurista, com um argumento muito similar ao clássico RUNNING MAN. O cenário é um complexo estúdio de televisão que envolve os participantes em mortíferos programas televisivos, onde os assistentes se envolvem em puros confrontos com grupos fanáticos, oriundos de categorias marginais e criminosas. É o futuro de um mundo louco e insano!

COMPUTADOR: ATARI ST.
EDITOR: OCEAN.
GÉNERO: ACÇÃO.
USA: MOUSE/JOYSTICK.
APRESENTAÇÃO: 20.
SOM ATARI: 16.
GRÁFICOS: 19.
USO DA COR: 20.
MOVIMENTO: 18.
ADICTIVIDADE: 20
TOTAL: 19.
OPINIÃO: EXTREMAMENTE JOGÁVEL!



ROBOCOP 3

Hoje são mais raras as vezes em que ficamos literalmente de «boca aberta» perante a qualidade do bom «software» que se vai produzindo, e esta é uma das quais em que isso acontece. ROBOCOP 3, o vídeojogo é simplesmente arrasador! O jogo consiste em cinco fases cheias de acção, todas elaboradas em cenários tridimensionais fabulosos. A melodia do jogo e os efeitos sonoros são trepidantes, ajudando em toda a envolvente atmosfera em que o jogo está concebido. Isto é tudo tão realista que, a certa altura, temos a sensação de estar a participar num emocionante filme de acção (aliás que é onde o jogo se baseia). ROBOCOP 3 é de longe o melhor da triologia de vídeo-jogos da série, de tal modo que é impossível compará-lo com as versões anteriores!

COMPUTADOR: ATARI ST.
EDITOR: OCEAN.
GÉNERO: ACÇÃO 3D.
USA: MOUSE/JOYSTICK.
APRESENTAÇÃO: 20.
SOM ATARI: 20.
GRÁFICOS: 20.
USO DA COR: 20.
MOVIMENTO: 20
ADICTIVIDADE: 20.
TOTAL: 20.
OPINIÃO: MEGAESPECTACULAR!!!



DOUBLE DRAGON 3

Estão de volta os cenários místicos e as batalhas de rua tão características da agora triologia DOUBLE DRAGON. Uma vez mais, a nossa dupla de heróis peritos em artes marciais, envolve-se em confrontos com bandos criminosos, desta vez lutando, não para libertar a namorada das garras dos malfeitores, mas sim trabalhando tal qual mercenários, por conta própria, executando missões por um bom punhado de dinheiro. E a missão é recuperar umas pedras preciosas e mágicas, perdidas algures no Egipto e, como as informações são poucas, há que ir pesquisando aqui a ali para saber algo mais. Claro, neste percurso atribulado inimigos e seres desconumais é que não vão faltar. É assim este DOUBLE DRAGON 3, um jogo gratificante mais realista, embora na mesma linha de acção dos anteriores.

COMPUTADOR: ATARI ST.
EDITOR: SALES CURVE.
GÉNERO: ACÇÃO.
USA: MOUSE/JOYSTICK.
APRESENTAÇÃO: 19
SOM ATARI: 18.
GRÁFICOS: 20.
USO DA COR: 20.
MOVIMENTO: 19.
ADICTIVIDADE: 20
TOTAL: 19.
OPINIÃO: DOS TRÊS É O MELHOR!

A força crescente do 16-bits

Por JOÃO CRUZ

Fértil em notícias e comentários é o mundo dos 16-bits, que a cada dia está mais prometedor e a tornar-se «linguagem corrente» entre os apreciadores deste domínio dos computadores, muito especialmente dos vídeo-jogos. Assim, em breves informações acerca desta temática, cada vez mais do agrado dos jovens mais exigentes e interessados no assunto, podemos destacar as seguintes notas. Lembram-se dos BITMAP BROTHERS, os célebres programadores no domínio dos 16-bits e autores dos clássicos SPEEDBALL, XENON 1 & 2? Se sim, saibam que eles estão outra vez no activo e ultimam pormenores para uma vídeo-aventura denominada CADÁVER, graficamente soberba (como o não poderia deixar de ser) e o que é mais importante, estão a trabalhar na realização de SPEEDBALL 2, um vídeo-jogo que promete ser muito mais perfeito tecnicamente e consequentemente muito mais emotivo do que o original. Isto, a confirmar-se, dará muitas razões a deixar o «pessoal dos 16-bits de água na boca». Também interessante de comentar está a eterna disputa comercial entre a Atari e a Commodore, a nível de vendas europeias. Essa disputa, ao nível do micromercado inglês (o mais importante a nível europeu) toma rumos mais ferverosos entre as companhias, chegando ao ponto de se acusarem de manipulação dos números reais de vendas. Uma novidade do ano transacto, em relação a este polémico assunto, é a igualdade de preços das unidades Commodore Amiga 500 e os Atari 520 ST FM (isto a nível do micromercado inglês), sendo a primeira vez que tal acontece. Quanto à sempre badalada polémica, há quem se queixe de não existir um mediador imparcial, para obter valores concretos acerca do assunto. Bom, da nossa parte só esperamos que essa disputa só se mantenha a nível superficial, de modo a que o mundo dos 16-bits possa progredir cada vez mais, como o tem feito até aqui.... E para aqueles que procuram saber algo mais sobre os novos STE, parece que o «software» dos ST não é totalmente compatível com esses novos modelos da Atari. Bom e é tudo por hoje, restando-nos aguardar a vossa sempre preciosa colaboração...

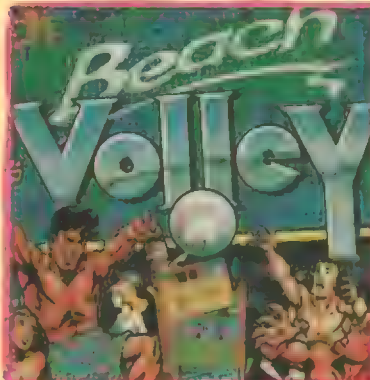
O QUE JÁ SE JOGA...



NINJA WARRIORS

1993 — o Mundo está ameaçado pelo terrível ditador de nome Bangler. O Exército e as forças policiais estão sob domínio desse criminoso, conferindo-lhe a terrível fama de «senhor do crime e da corrupção». Mas, como sempre, nem tudo está perdido e as esperanças estão depositadas em duas verdadeiras máquinas de matar, denominadas NINJA WARRIORS. Estes dois guerreiros podem actuar em conjunto ou individualmente (opção de um ou dois jogadores) e a força deles reside no treinamento ninja que receberam, de modo tão apurado que são peritos nessa arte bastante venerada no mundo Oriental e badalada no mundo Ocidental. NINJA WARRIORS é uma conversão das máquinas e resulta num tremendo jogo cheio de acção, onde a adictividade é simplesmente incrível!

COMPUTADOR: ATARI ST.
EDITOR: VIRGIN/MASTERTRONIC.
GÉNERO: ACÇÃO.
USA: MOUSE/JOYSTICK.
APRESENTAÇÃO: 17.
SOM ATARI: 16.
GRÁFICOS: 19. USO DA COR: 18.
MOVIMENTO: 18. ADICTIVIDADE: 20.
TOTAL: 18.
OPINIÃO:
ADICTIVIDADE GARANTIDA!



BEACH VOLLEY

Unindo dois microjovens, um computador (de 16-bits) e este BEACH VOLLEY, temos como resultado um quarteto perfeito para se passar uma horas agradáveis! Nunca jogar voleibol deu tanto prazer como neste vídeojogo. Podendo ser jogado por um ou dois jogadores, um contra o outro, ou contra o computador, BEACH VOLLEY tem a qualidade e a adictividade de um verdadeiro jogo das máquinas. De que que se trata? É uma simulação de voleibol de praia, disputado entre duas equipas de dois elementos e que disputam entre si a supremacia mundial a nível da modalidade. Tecnicamente este BEACH VOLLEY está espectacular, conjugando gráficos, cenários, cores e efeitos sonoros de uma maneira harmoniosa e cativante. A animação está simplesmente realista!

COMPUTADOR: ATARI ST.
EDITOR: OCEAN.
GÉNERO: SIMULAÇÃO DE VOLEY.
USA: MOUSE/JOYSTICK.
APRESENTAÇÃO: 20.
SOM ATARI: 18.
GRÁFICOS: 20. USO DA COR: 20.
MOVIMENTO: 19. ADICTIVIDADE: 20.
TOTAL: 19.
OPINIÃO:
VAI UMA PARTIDA?



P-47

Desfilando por entre oito níveis de crescente dificuldade, a bordo de um pequeno mas bem armado avião de guerra, temos como objectivo primordial destruir tudo o que nos surgir pela frente e cuidar para que não sejamos atingidos. Esta tarefa não é nada fácil neste P-47, pois além dos perigos surgirem de onde menos esperamos, eles são em grande quantidade e só com a ajuda da nossa perícia e do lote de armas suplementares que podemos recolher durante o nosso trajecto é que podemos ter esperança de progredir bastante na nossa devastadora missão. É assim este P-47, mais uma conversão das máquinas e que tecnicamente está muito bem concebido, empregando gráficos e uma animação deveras cativantes. A adictividade está mais do que garantida!

COMPUTADOR: ATARI ST.
EDITOR: FIREBIRD.
GÉNERO: ACÇÃO.
USA: MOUSE/JOYSTICK.
APRESENTAÇÃO: 19.
SOM ATARI: 18.
GRÁFICOS: 19. USO DA COR: 20.
MOVIMENTO: 19. ADICTIVIDADE: 20.
TOTAL: 19.
OPINIÃO:
FORÇA NO GATILHO!!!

Esclarecimentos

Por JOÃO CRUZ

Esta semana, e como é habitual no último domingo de cada mês, vamos falar, neste espaço, nos computadores de 16-bits e ao mesmo tempo esclarecer pontos importantes focados na carta de um jovem leitor desta rubrica.

Assim, o Carlos Maciel, possuidor de um Commodore Amiga 500, após ter adquirido um Timex 2048 e um Commodore 64, explica-nos na sua bem estruturada carta os motivos que o levaram a optar por um Commodore Amiga, em vez de um Atari ST, quando da sua passagem dos computadores de 8-bits para as máquinas de 16-bits. O facto é que todos os pontos que este nosso leitor referiu como motivos da sua opção são correctos. Mas, o que de certeza não se terá ainda apercebido, é que ao criticarmos (ao fazermos uma revisão) dos jogos para o Atari ST, estamos a fazê-lo não porque este ou aquele computador seja melhor do que o outro, mas sim porque se trata de um computador de 16-bits. Isto equivale, na prática, a que, quando comentamos um jogo para os Atari ST, essa mesma crítica vale para a mesma versão desse jogo no Commodore Amiga, pois ambas as versões (e digam o que disserem) são praticamente as mesmas. Percebido? Com isto só queremos salientar, uma vez mais, que não temos preferência por este ou aquele computador, pois o principal motivo dos comentários que fazemos aos vídeo-jogos na rubrica «O QUE JÁ SE JOGA...» desta secção Micromania é divulgar o mais actualizadamente possível o que vai aparecendo em matéria de novidades, neste domínio, e no micromercado português... Os mesmos propósitos são válidos quando fazemos referência aos jogos para os computadores de 8-bits, pois ao criticarmos as versões desses mesmos vídeo-jogos nos tão populares Spectrum, estamos também (embora indirectamente) a comentar as versões Commodore 64, Amstrad e até mesmo MSX dos referidos programas. Com isto, esperamos ter esclarecido os leitores com as mesmas dúvidas, pois o nosso principal motivo é divulgar o que se vai fazendo neste «hobby» e unir cada vez mais todos os jovens nacionais. O Carlos pretende corresponder-se com usuários do Amiga. Escrevam-lhe para a Rua das Rosas, 88-A — Darque — 4900 Viana do Castelo.

E pronto, cá aguardamos mais cartas vossas...

O QUE JÁ SE JOGA...



KLAX

Depois de termos comentado a versão 8-bits deste original e superadictivo KLAX, convém agora falarmos sobre este jogo nos computadores de 16-bits. Como era de esperar, esta versão está soberba, comparável à original das máquinas de jogos. A possibilidade de ser jogado por dois jogadores ao mesmo tempo, com o écran dividido em dois, confere a este KLAX uma adictividade inigualável! Definitivamente, TETRIS veio trazer uma nova luz à capacidade de imaginação dos programadores e os conceitos originais têm aparecido em grande. KLAX é dos tais jogos que nos «prende» ao monitor horas a fio, pois todo ele é cativante na jogabilidade, na tremenda adictividade, nos cenários, nos gráficos multicoloridos... KLAX é um «kláxico» nos videojogos!

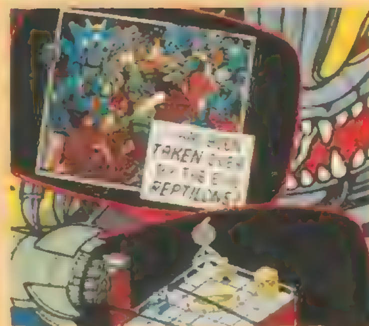
COMPUTADOR: ATARI ST.
EDITOR: DOMARK.
GÉNERO: REFLEXOS MENTAIS.
USA: MOUSE/JOYSTICK.
APRESENTAÇÃO: 20.
SOM ATARI: 18.
GRÁFICOS: 20.
USO DA COR: 20.
MOVIMENTO: 20.
ADICTIVIDADE: 20.
TOTAL: 20.
OPINIÃO:
UM POÇO DE ORIGINALIDADE!



IVANHOE

Estamos na era medieval, onde o povo que tem como sustento a agricultura e o pequeno comércio das feiras é subjugado aos domínios dos grandes senhores e aterrorizado pelas bruxarias de terríveis feiticeiros. Uma época de lendárias fantasias, de dragões gigantes e tenebrosos piratas. E neste mundo insano, só existe um herói capaz de pôr cobro a esta situação. O seu nome é IVANHOE. Eis-nos perante mais um jogo para os computadores de 16-bits, onde a supremacia gráfica prevalece sobre todos os outros aspectos. Na presença deste jogo temos a sensação de participar num autêntico filme animado. Aliada a isso, temos uma jogabilidade deveras cativante que confere a este IVANHOE uma adictividade digna de um jogo de 16-bits!

COMPUTADOR: ATARI ST.
EDITOR: OCEAN.
GÉNERO: ACÇÃO/AVENTURA.
USA: MOUSE/JOYSTICK.
APRESENTAÇÃO: 20.
SOM ATARI: 18.
GRÁFICOS: 20.
USO DA COR: 20.
MOVIMENTO: 18.
ADICTIVIDADE: 20.
TOTAL: 19.
OPINIÃO:
UMA LENDA JOGÁVEL!



THE ROBOT MONSTERS

Sem dúvida que se há algo que dá vida aos jogos de 16-bits são os coloridos gráficos. Falemos deste jogo: nós somos um herói espacial que, com ou sem a ajuda de um parceiro, temos que viajar até ao planeta X e salvar os humanos lá residentes das garras dos terríveis Reptilons. Estes seres extraterrestres tomaram o referido planeta pela força e subjugaram os cientistas, forçando-os a construir um exército de «robots» para invadirem o planeta Terra. A nossa missão consiste em libertar os reféns, destruir toda a maquinaria, bem como os «robots» assassinos. Eis o argumento deste ESCAPE FROM THE PLANET OF THE ROBOT MONSTERS, um jogo com excelente apresentação gráfica, cenários e gráficos tridimensionais em perspectiva isométrica. A não perder!

COMPUTADOR: ATARI ST.
EDITOR: DOMARK.
GÉNERO: ACÇÃO.
USA: MOUSE/JOYSTICK.
APRESENTAÇÃO: 20.
SOM ATARI: 17.
GRÁFICOS: 19.
USO DA COR: 20.
MOVIMENTO: 17.
ADICTIVIDADE: 20.
TOTAL: 18
OPINIÃO:
UM JOGO PARA DOIS!

PC conquista o seu espaço

Por JOÃO CRUZ

Último domingo do mês, e como é habitual, os assuntos aqui tratados tendem sempre que possível a fugir um pouco aos dos «Spectrum» que, como sabem, canalizam a fundo todas as nossas atenções nas restantes edições do mês.

Começamos pela carta do Eduardo Costa, da Rua das Rosas, Lote 208, Darque, 4900 Viana do Castelo; e que possui um IBM PS/2 MODEL 30 286. Este leitor gostaria de trocar «software» com outros usuários do mesmo computador, principalmente usuários de Personal Computers (PC) e a um nível de todos os formatos de disquetes, desde 3.5″ (720 K ou 1.44 mb), a 5.25″ (360 K ou 1.2 mb) e em todas as placas gráficas (CGA, EGA, VGA). Este leitor solicita-nos ainda que dediquemos um pouco mais de espaço aos PC e compatíveis. Quanto a isto, só temos a dizer que esse atendimento está muito mais dependente de vocês, usuários, de que propriamente de nós, pois quanto mais colaborações vossas recebermos a esse nível, dentro da nossa disponibilidade tentaremos publicar tudo o que nos remeterem, «ok»?

Prosseguimos com a carta do Pedro Silva, da Rua de Santo António de Contumil, 682-r/c Esquerdo, 4300 Porto. Este leitor gostaria de entrar em contacto com utilizadores do Commodore Amiga, para troca de tudo relacionado com este computador. Quem desejar entrar em contacto com este nosso leitor por telefone, pode marcar o 495764, da rede do Porto. Este leitor envia-nos ainda um conteúdo bastante interessante e que se refere ao facto de que ele e outros amigos seus sonham na esperança de virem a encontrar nas bancas uma revista portuguesa dedicada somente ao mundo dos videojogos, abrangendo todos os computadores, para que ninguém ficasse de fora. De seguida, faz um aparte bastante curioso: o de algum dia estas duas páginas da «Micromania» se transformarem numa revista, uma «JND Micromania Magazine»!!! Quem sabe? Quem sabe?...

Bom, terminamos por hoje com a carta que nos foi enviada pelo Fernando Sérgio Pinto, da Rua de Camilo Castelo Branco, 799, Candal, 4400 Vila Nova de Gaia (tel. 397003) e que nos diz possuir um PC 1 da Olivetti e gostara que os leitores o ajudassem nos jogos PLATOON e NBA BASKET. Além disso, oferece-se para ajudar leitores com dificuldades nos comandos da disquete de entrada.

Por hoje ficamos por aqui. Continuem a participar!

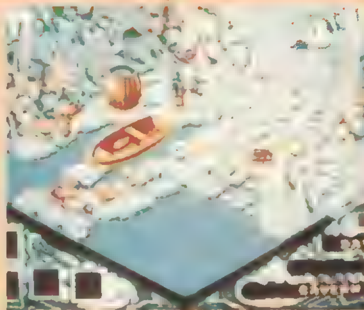
O QUE JÁ SE JOGA...



TORVAK

A miséria e a desolação abundam num reino antigo, perdido no tempo, e tudo por obra de um monstro descomunal. Mas, enquanto o restante da população se fecha em casa, acobardando-se naquele pavoroso cenário, eis que surge TORVAK, um bárbaro de porte atlético, disposto a desbravar o mal daquele reino... Durante o jogo, o nosso herói vai confrontar-se com dezenas de horripilantes seres e outras aberrações, fazendo uso da sua poderosa espada moldada de puro aço e de outras armas adicionais que, ocasionalmente, vai encontrando no seu trajecto. Há tambaém numerosos tesouros para serem recolhidos, como compensação de enfrentarmos todos os gigantes seres do final de cada nível, para podermos chegar até ao terrível confronto final. TORVAK é um jogo bárbaro a não perder!

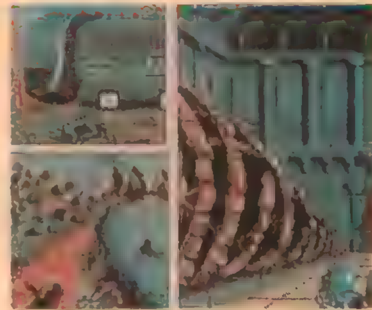
COMPUTADOR: ATARI ST.
EDITOR: CORE.
GÉNERO: ACÇÃO
USA: MOUSE/JOYSTICK.
APRESENTAÇÃO: 18.
SOM ATARI: 18.
GRÁFICOS: 19.
USO DA COR: 20.
MOVIMENTO: 20.
ADICTIVIDADE: 20.
TOTAL: 18.
OPINIÃO:
UM BOM JOGO!



CADAVER

Lembram-se dos famosos Bitmap Brothers, autores de clássicos, tais como XENON 1 & 2, SPEEDBALL? Pois eles estão de volta com uma estrondosa videoaventura tridimensional de nome CADAVER. Tudo se passa num castelo assombrado, abandonado há muito tempo, vítima das feitiçarias de Dianos, o terrível conselheiro do rei. Lendas dizem que o maléfico Dianos perambula algures pelos compartimentos do castelo, protegido da vingança dos visitantes, pelas suas múltiplas armadilhas e seres aberrantes de todos os tamanhos e feitios. Vindo de longe, o nosso intrépido guerreiro está disposto a acabar com todas as superstições e a voltar a dar vida ao castelo que, outrora, fora palco de alegria e júbilo dos seus habitantes. Para isso há que eliminar Dianos da face da Terra!

COMPUTADOR: ATARI ST.
EDITOR: IMAGE WORKS.
GÉNERO: ACÇÃO/AVENTURA.
USA: MOUSE/JOYSTICK.
APRESENTAÇÃO: 20.
SOM ATARI: 19.
GRÁFICOS: 20
USO DA COR: 20
MOVIMENTO: 19.
ADICTIVIDADE: 20.
TOTAL: 20.
OPINIÃO: UM CLÁSSICO
NO GÉNERO!



BAT

Isto é o futuro! Estamos em pleno século XXII... Poderosas empresas multinacionais desenvolveram-se dramaticamente, chegando ao ponto de controlarem quase toda a vida social do nosso planeta. Sentindo-se ameaçados por esta situação, os líderes governamentais expulsaram todos os empresários da face do planeta Terra. O exílio é o planeta Selenia, um mundo distante que guarda como fonte de riqueza o Khegol, a substância primordial que torna as viagens interplanetárias possíveis. Entretanto, no planeta Terra criou-se a BAT, uma organização internacional com intuito de promover a paz a nível mundial. A primeira missão desta organização é eliminar Vrangor, um maníaco que ameaça a população de Selenia. Como agente da BAT, temos uma aventura pela frente!

COMPUTADOR: ATARI ST.
EDITOR: UBISOFT.
GÉNERO: AVENTURA GRÁFICA.
USA: MOUSE/JOYSTICK.
APRESENTAÇÃO: 20.
SOM ATARI: 18.
GRÁFICOS: 20.
USO DA COR: 20.
MOVIMENTO: 18.
ADICTIVIDADE: 20.
TOTAL: 20.
OPINIÃO: A NÃO PERDER PELOS AVENTUREIROS!

Mais espaço para 16-bits

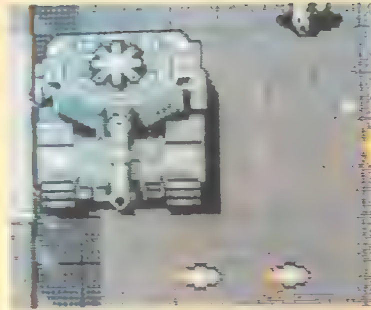
Por JOÃO CRUZ

É verdade. A partir desta edição, vamos dedicar, mais do que uma vez por mês, uma micromania voltada para os outros computadores diferentes dos populares SPECTRUM (especialmente dos de 16-bits), devido às exigências do micromercado e mesmo dos múltiplos pedidos que tínhamos vindo a receber, dos jovens leitores. Portanto, a partir de agora não se admirem os habituais leitores se, durante o decorrer de cada mês, surgirem duas ou até mesmo três edições, dedicadas a computadores diferentes dos SPECTRUM. E sendo assim, vamos já debruçarmo-nos sobre a carta enviada pelo Miguel Pereira, da Rua Jaime Souto Mayor, 12-E — 4700 Braga, com o telefone (053)76304 e que nos envia as seguintes dicas para vários microcomputadores: MSX — jogo ALTERED BEAST — em qualquer nível, carregar nas teclas Z, Y, D, R, O e poderemos carregar o próximo nível; jogo LIVINGSTONE SUPONGO 2 — na primeira fase, carregar alternadamente nos dois ( ) para obtermos vidas infinitas; jogo NEMESIS 2 — carregar em F1 e escrever METALION para obtermos imunidade ou escrever NEMESIS para passarmos de nível; ATARI ST — jogo LORNA — fazer pausa do jogo e teclar ISABEL; jogo IVANHOE — carregar na tecla de pausa e escrever «JC IS THE BEST» e carregando em N passamos de nível e com DELETE eliminaremos todos os monstros, sendo a tecla CONTROL para destruir os monstros dos bónus; PC — jogo ROGER RABBIT — quando estamos no segundo nível, carregar em ESCAPE, para chegarmos com facilidade ao terceiro e quarto níveis; jogo DOUBLE DRAGON 2 — escrever TANDY para carregar o jogo e aparecerão os mesmos inimigos, mas sem as mulheres, nem supervilões; AMIGA — jogo SHINOBI — carregar nas tecla de pausa e teclar LARKVIII para obtermos vidas infinitas; jogo SHADOW WARRIORS — para conseguirmos passar de fase, basta carregar em HELP durante o jogo; COMMODORE 64 — jogo INDIANA JONES AND THE LAST CRUSADE — teclar FISH e no canto superior esquerdo, aparecerão as palavras CHEAT MODE ON e agora, dependendo da fase em que nos situamos, temos que carregar nos números para encontrarmos agradáveis surpresas; SPECTRUM — jogo HAMMERFIST — redefinir as teclas com Y, U, I, O, P e passamos o primeiro «écran»; uma vez no segundo quadro carregar no L e podemos avançar sem problemas; jogo GHOULS N'GHOSTS — POKE 35386,1 para obtermos vidas infinitas... E é tudo por hoje, cá ficamos a aguardar pelos vossos habituais trabalhos!

O QUE JÁ SE JOGA...







REVELATION

Trata-se de mais um adictivo «jogo puzzle» no qual temos que colocar a nossa inteligência a funcionar, se pretendermos obter sucesso nas nossas tentativas de cumprir o objectivo do jogo. E qual é ele? Bom, temos que operar uma série de mostradores de um cofre, dispostos estrategicamente, mostradores esses que possuem quatro orifícios coloridos e temos que os movimentar, de modo a que as cores que nos sejam pedidas por umas setas, sejam todas coincidentes e assim consigamos abrir a porta do cofre que nos reserva sempre surpresas. É um jogo mais difícil de explicar do que jogar, mas no fundo o que conta é a tremenda adictividade deste jogo REVELATION, que apesar de uma vez mais ser simples em conceito, consegue cativar um jogador durante horas a fio!

COMPUTADOR: ATARI.
EDITOR: KRISALIS.
GÉNERO: REFLEXÃO.
USA: MOUSE/JOYSTICK.
APRESENTAÇÃO: 17.
SOM ATARI: 18.
GRÁFICOS: 16.
USO DA COR: 17.
MOVIMENTO: 14.
ADICTIVIDADE: 19.
TOTAL: 17.
OPINIÃO:
UM JOGO DE MUITO PENSAR!

SWIV

E eis-nos perante a versão 16-bits deste recente e espectacular jogo de acção, denominado SWIV. Se a versão 8-bits estava praticamente perfeita, então agora pode-se afirmar que a perfeição a nível técnico está praticamente garantida. Como sabem, SWIV é um jogo para um ou dois jogadores, em que um controla um poderoso helicóptero, tornando-se um ás dos céus, e o outro jogador controla um «jeep», sendo o terror das forças terrestres. Esta versão 16-bits é uma autêntica máquina de jogos original, pois os gráficos são brilhantes, os efeitos sonoros bem conseguidos, a animação incrível, a jogabilidade fabulosa e a adictividade tremenda. Que mais se pode pedir a um jogo de acção? SWIV é certamente uma das grandes produções deste ano, com difícil parceria...

COMPUTADOR: ATARI ST.
EDITOR: STORM.
GÉNERO: ACÇÃO.
USA: TECLAS/JOYSTICK.
APRESENTAÇÃO: 20.
SOM ATARI: 19.
GRÁFICOS: 20.
USO DA COR: 20.
MOVIMENTO: 20.
ADICTIVIDADE: 20.
TOTAL: 20.
OPINIÃO:
TALVEZ O JOGO DO ANO!!!

WARZONE

Estamos na presença de um tremendo jogo de acção, para um ou dois participantes, no qual controlamos dois soldados de elite, empenhados na palavra de ordem «destruir tudo o que vai surgindo pela frente»; bom, quase tudo, pois temos que ter em conta que existem nossos aliados, estrategicamente colocados e que estão amarrados a estacas, feitos prisioneiros pelas forças inimigas. Inicialmente somos lançados no campo de batalha com apenas uma metralhadora, mas no decorrer da nossa missão, novo e poderoso armamento nos vem parar à mão e depois é só reflexos e rapidez no gatilho. WARZONE pode-se considerar à altura de um MERCS e em certos aspectos até melhor, já que graficamente e a nível sonoro, está deveras bem conseguido, sendo a animação e adictividade os trunfos!

COMPUTADOR: ATARI ST.
EDITOR: CORE DESIGN.
GÉNERO: ACÇÃO.
USA: MOUSE/JOYSTICK.
APRESENTAÇÃO: 18.
SOM ATARI: 18.
GRÁFICOS: 18.
USO DA COR: 17.
MOVIMENTO: 19.
ADICTIVIDADE: 20.
TOTAL: 18.
OPINIÃO:
ADICTIVIDADE ACIMA DE TUDO!!!

Não há assuntos esquecidos

Por JOÃO CRUZ

Abrimos a edição de hoje dizendo aos nossos leitores que não há assuntos esquecidos; o que pode acontecer é ainda não ter chegado o momento mais propício para o fazermos, devido às limitações a que estamos sujeitos. Com este esclarecimento informamos todos aqueles leitores que nos têm escrito sobre «Jogar por Correspondência», que vamos abordar o assunto numa das nossas futuras edições, uma vez que já nos debruçámos sobre o assunto nas primeiras edições desta Micromania, conforme se recordarão!

E como muito há que falar nesse domínio, vai-se preparando o material com cuidado, pois uma só edição não dá para satisfazer os aventureiros nacionais, sedentos de novidades nesse ramo. Bom, e depois deste breve interlúdio, vamos continuar com o nosso esquema actual das últimas edições que são as cartas dos nossos leitores...

Começamos pela carta do Hugo Silva, da Rampa do Caminho Velho, 130 – Oliveira do Douro, 4400 Vila Nova de Gaia e que é possuidor de um Commodore 64. Este leitor pede ajudas para os seguintes programas: Tusker (como progredir e qual o mapa do pri meiro nível); ACE 2088; Carrier Command e Indiana Jones ant the last crusade.

O Hugo enviou as seguintes dicas: Batman (1.º nível) — ao chegarmos ao término do primeiro nível, deixamos perder todas as vidas e na última quando estivermos com uma pequeníssima barra de energia, no momento em que o JOCKER lançar a granada, o Batman joga a sua arma de defesa, deixando-se morrer pela granada do inimigo (o Batman deve morrer simultaneamente com o Jocker); com este método, nos níveis seguintes teremos vidas infinitas. O Hugo dá ainda o seu número de telefone que é o 396510 que ele atenderá a partir das 20 horas.

Antes de terminarmos a edição de hoje, queríamos lembrar aos nossos leitores que o prazo de recepção das vossas opiniões e votos, para os melhores jogos de 1991, termina no final deste mês de Fevereiro e no primeiro domingo do mês de Março publicaremos os resultados, não só das vossas opiniões, bem como os resultados e estatísticas de diversos meios informáticos, quer a nível nacional, quer internacional. Por isso, escrevam e continuem a colaborar, pois estamos sempre receptivos a todas as vossas solicitações... A nossa morada, para aqueles que ainda não sabem, é: «JORNAL DE NOTÍCIAS (MICROMANIA) – Rua Gonçalo Cristóvão – 4052 Porto Codex.

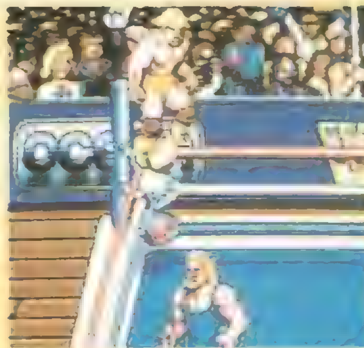
O QUE JÁ SE JOGA...



TURTLES 2

Comparadas com as máquinas originais de jogos, as versões 16-bits causam sempre sensação no micromercado. Desta vez estamos com TURTLES 2 que nos 8-bits estava bastante bem e que nesta versão temos toda a espectacularidade do original «arcade». Controlando um dos famosos quatro jovens heróis mutantes tartaruga, temos que libertar a bela April das garras do terrível Shredder, tendo para tal que enfrentar a terrível organização criminosa conhecida por Foot Clan. TURTLES 2 nos 16-bits possui todas as características de um excelente jogo de acção, fazendo uso das enormes potencialidades do sistema. Os gráficos, os cenários, a animação e principalmente a jogabilidade fazem com que esta versão possua uma adictividade de alto nível.

COMPUTADOR: ATARI ST
EDITOR: IMAGEWORKS.
GÉNERO: ACÇÃO.
USA: MOUSE/JOYSTICK.
APRESENTAÇÃO: 20.
SOM ATARI: 18.
GRÁFICOS. 19.
USO DA COR: 18
MOVIMENTO: 18
ADICTIVIDADE: 20
TOTAL: 18.
OPINIÃO: PARA OS «FANS» DO «ARCADE»!



WRESTLEMANIA

E aqui estamos de novo a comentar, desta vez, a versão para os computadores de 16-bits, do jogo sensação do momento, de nome WRESTLEMANIA. Realmente é a diferença de potencialidades dos computadores que uma vez mais se manifesta nestas duas versões. Se a versão 8-bits já estava bastante boa, esta está deveras arrasadora! Para todos aqueles que ainda não sabem, WRESTLEMANIA é um jogo que simula toda a espectacularidade da luta livre da típica conferência denominada World Wrestling Federation. Teremos que escolher um lutador e jogando sozinhos, ou em pares, temos como único objectivo, através da múltipla combinação de típicos golpes deste desporto, eliminar os nossos adversários por «knock-out» e tornamo-nos campeões do Mundo da modalidade!

COMPUTADOR: ATARI ST.
EDITOR: OCEAN.
GÉNERO: LUTA LIVRE.
USA: MOUSE/JOYSTICK.
APRESENTAÇÃO: 20.
SOM ATARI: 17.
GRÁFICOS: 20.
USO DA COR: 20.
MOVIMENTO: 20.
ADICTIVIDADE: 20.
TOTAL: 20.
OPINIÃO: «BRUTALMENTE ARRASADOR»!



MICROPROSE GOLF

Estamos perante uma simulação, não de voo, mas sim de golfe e que tem por nome MICROPROSE GOLF. Apesar de ser considerado por muitos, como um desporto de elite, o que é certo é que tratando-se de jogos de computador, o golfe tem sido tema para um já sem número de videojogos. É claro que todos aqueles que não encontram nenhum foco de interesse neste desporto, dificilmente se adaptarão a este MICROPROSE GOLF. Tal como em todas as simulações, na procura do maior realismo possível, há que fomentar uma boa dose de paciência e possibilidade de jogar-se um bom par de horas, para obtermos a tão desejada adictividade inerente neste género de programas. Tecnicamente esta versão está bastante boa e possui um leque de pormenores bastante atractivos!

COMPUTADOR: ATARI ST.
EDITOR: MICROPROSE.
GÉNERO: SIMULAÇÃO.
USA: MOUSE/JOYSTICK.
APRESENTAÇÃO: 18.
SOM ATARI: 11.
GRÁFICOS: 16.
USO DA COR: 16.
MOVIMENTO: 15.
ADICTIVIDADE: 17.
TOTAL: 17.
OPINIÃO: SÓ PARA APRECIADORES DA MODALIDADE!

Os contactos prosseguem...

Por JOÃO CRUZ

Vamos dar continuidade às solicitações das diversas cartas que nos chegam, prosseguindo desta maneira com os contacos habituais entre os leitores desta rubrica. Começamos pelo Nuno Gabriel Tavares, da Rua Desembargador Correia Teles, 3860 Estarreja, com o tel . (034) 42037, que pretende trocar contactos com possuidores de Commodore Amiga 500. À procura dos programas AVENTURA ESPACIAL, POLICE QUEST, BAT e CADAVER, para os PC, anda o António Vieira, da Rua D. Pedro V, 246 – 4730 Vila Verde. Quem o puder ajudar, pode contactá-lo através da morada indicada.

Prosseguimos com a carta do José Ricardo Pinto, da Rua de Mexedo, 771 – 4415 Carvalhos, possuidor de um Commodore 64 e que procura vidas infinitas para os seguintes jogos: LED STORM, FREDDY HARDEST, XYBOTS e, ainda, deseja saber como descolar no jogo CARRIER COMMAND.

De seguida, a solicitação do Jorge Manuel Almeida, da Rua Alto das Torres, 860 – 4400 Vila Nova de Gaia, que gostaria de trocar todo o tipo de informações com possuidores de computadores PC e Atari ST.

Disposto a fornecer bastantes Pokes & Dicas para jogos PC, está o Ricardo Alberto Pinto, do Largo Actor Dias, 43 – 4000 Porto, com o tel. 02-323194, deixando ainda o seguinte lote de ajudas: PLATOON – para obtermos vidas e munições basta saltarmos por cima das caixas que ocasionalmente encontramos; ASPAR GP – para não perdermos tempo a saltar para a moto basta carregar na tecla-cursor para baixo e o cronómetro pára; XENON 2 – quando nos aparecer a carta gráfica, seleccinar a que possuímos e em vez de carregarmos em Enter, pulsar a telca F7; DOUBLE DRAGON 2 – quando chegarmos ao final da primeira fase, carregar na tecla 5 para acedermos automaticamente ao último nível; ROGER RABBIT – para chegarmos com facilidade ao terceiro e quarto níveis, quando estivermos no segundo, carregar na tecla ESCAPE; LIVINGSTONE SUPONGO 2 – cada vez que formos eliminados basta carregar na tecla Return para prosseguirmos.

Para terminar, o Ricardo diz-nos que formou um clube com mais dois amigos, o José Gomes e o Vítor Pinto, estando receptivos a todos os contactos de leitores que possuam computadores PC e compatíveis.

Da nossa parte, hoje, é tudo. Restando-nos apenas aguardar as vossas habituais colaborações. Escrevam para: «Jornal de Notícias», Micromania, Rua de Gonçalo Cristóvão, 4052 Porto Codex.

O QUE ~~JÁ~~ SE JOGA...



CHESS HOUSERS

Trata-de de uma vídeo-aventura sensacional para os PC e compatíveis (placa Hércules ou CGA) e na qual controlamos um personagem que percorre os labirintos de uma curiosa casa onde imperam as regras e peças de um jogo de xadrez. Para prosseguirmos, de nível para nível, temos que evitar o contacto com as diversas peças, peões, cavalos, torres, que forem surgindo pelo caminho, até alcançarmos o rei, que é o nosso objectivo principal. CHESS HOUSERS é assim um conceito genial aplicado num jogo de computador que poderemos em termos comparativos, definir como uma mescla de um clássico jogo de xadrez, com as famosas videoaventuras BATMAN ou HEAD OVER HEELS. Tecnicamente, este programa está bem razoável, sendo de aguardar com uma certa expectativa as versões em condições gráficas mais potentes.

COMPUTADOR: PC.
EDITOR: DIABOLIC.
GÉNERO: VÍDEO-AVENTURA.
USA: MOUSE/JOYSTICK.
APRESENTAÇÃO: 19
SOM PC: 15.
GRÁFICOS: 19.
USO DA COR: 16.
JOGABILIDADE: 18.
ADICTIVIDADE· 20
TOTAL: 18.
OPINIÃO:
UMA IDEIA GENIAL!



ISHIDO

Estamos perante mais um espectacular jogo de reflexão que, de uma ideia aparentemente simples, consegue traduzir-se num jogo extremamente adictivo. O jogo chama-se ISHIDO e nele, ora jogando contra um amigo, ou contra o computador, temos que tentar completar um quadro com 72 ladrilhos utilizáveis, com objectos (peças) que deveremos unir pelo facto de terem a mesma cor, ou o mesmo símbolo. O que importa salientar é que temos que usar de alguma destreza mental para termos algum sucesso e podermos aceder aos níveis seguintes do jogo. A simplicidade e a adictividade, estão de facto de mãos dadas neste jogo. Tecnicamente, este ISHIDO faz bom uso das potencialidades dos 16-bits, possuindo gráficos, cenários e cores deveras atraentes. Experimente!

COMPUTADOR:
COMMODORE AMIGA
EDITOR: ACCOLADE.
GÉNERO: RELEXÃO.
USA: MOUSE/JOYSTICK.
APRESENTAÇÃO: 19.
SOM AMIGA: 18.
GRÁFICOS: 18.
USO DA COR: 19.
JOGABILIDADE: 19.
ADICTIVIDADE. 20.
TOTAL: 19.
OPINIÃO:
SIMPLES, MAS ADICTIVO!



TERMINATOR

Aqui estamos perante a versão para computador de um dos filmes de acção, mais espectaculares no cenário do cinema fantástico. Trata-se de TERMINATOR (o «Exterminador implacável», se preferirem). Esta versão é uma vídeo-aventura que nos dá a oportunidade de controlar o herói rebelde (Kyle Reese), ou o terrível Cyborg (o exterminador). Tudo joga em volta de um objectivo: salvar ou eliminar Sarah Connor, aquela de quem o futuro da humanidade depende. TERMINATOR é um jogo que, apesar de ter surgido um pouco desfasado em relação há apresentação do filme em que está baseado, é digno de louvor pela atmosfera empolgante que consegue manter quando jogado. Tecnicamente, está bem apresentado e, no argumento, há bastante similaridade com o filme, o que por si só já é um factor de enorme interesse, principalmente para quem o viu.

COMPUTADOR: PC.
EDITOR: US GOLD
GÉNERO: VÍDEO-AVENTURA.
USA: MOUSE/JOYSTICK.
APRESENTAÇÃO. 20.
SOM PC: 17.
GRÁFICOS. 19.
USO DA COR: 20.
JOGABILIDADE: 19.
ADICTIVIDADE: 19.
TOTAL: 19.
OPINIÃO: A NÃO PERDER PELOS «FÃS» DO FILME!

O micropanorama anual!

Por JOÃO CRUZ

Estamos já no final de 1991, pelo que é natural, nesta altura, fazer uma pausa de reflexão sobre o micropanorama actual. Uma vez mais tal como os outros anos, este foi bastante satisfatório a nível de videojogos, tendo a temática de todas as produções sido diversificada sobre um vasto leque de opções, facto este que originou uma maior escolha para todos os gostos, em relação ao «software» que nos foi chegando às mãos ao longo deste ano.

E se, de algum modo, a perspectiva de final de ano do ano anterior se debruçou, a nível internacional, numa clara supremacia dos produtos para os computadores de 16-bits em relação aos 8-bits, este ano foi o ano das «consolas», muitas delas superiores em qualidade aos famosos computadores de 16-bits. A nível nacional as «consolas» estão a dar os primeiros passos, mas com a ajuda da enorme campanha publicitária que se está a realizar em toda a Europa, não deve demorar muito tempo até que os computadores se resumam somente à programação, e as «consolas» a autênticas máquinas de jogos.

Mas, até isso acontecer, muito ainda terá que mudar, pois mesmo o mundo dos 8-bits está aí fora, marcando a sua presença sempre com novos produtos, vivendo às custas de milhares de usuários que com eles começaram e que deles não se separam, a não ser que se deixe algum dia de produzirem programas para computadores de 8-bits.

Portanto, os usuários dos SPECTRUM, dos AMSTRAD, dos COMMODORE, dos MSX... podem continuar descansados pois as novidades não vão faltando e são para todos os gostos e feitios. Relativamente aos 16-bits a espectacularidade continua a ser a palavra de ordem, se bem que, ultimamente, sofram a forte concorrência das «consolas», teoricamente mais baratas e com uma qualidade ligeiramente superior, o que não será de admirar, pois foram concebidas para se tornarem autênticas máquinas de jogos, chegando muitas das produções para esses espantosos e novos aparelhos a suplantar as originais das máquinas de jogos dedicadas.

É a concorrência e o avanço da tecnologia que faz isto tudo, e quem ganha é o usuário que fica de ano para ano com um enorme leque de opções e com a garantia de um «não parar» no que toca ao incremento da biblioteca de videojogos, imparável num ritmo crescente deveras espantoso. Enfim, 1992, é uma vez mais um forte candidato a um potencial satisfatório micro-ano, com mil e uma novidades à espera de verem a luz do dia! E terminamos hoje por aqui, agradecendo a todos os que nos têm vindo acompanhar de edição para edição, desejando votos de um muito feliz Ano Novo! Escrevam para: Jornal de Notícias, Rua de Gonçalo Cristóvão, 4052 — PORTO CODEX.

O QUE JÁ SE JOGA...



ATOMINO

Numa época em que os jogos de acção, repartidos pelos «beat' em'ups» e os «shoot'em'ups», dominam o micromercado, eis que nos surgem programas pequenos no seu conceito, mas grandes na jogabilidade. Falamos dos jogos «puzzle» e de reflexão, na linha dos clássicos TETRIS, PIPEMANIA, E-MOTION... Desta vez, trata-se de ATOMINO, um jogo que assenta na ideia de formar moléculas a partir de vários átomos. Se atender-mos ao argumento, poderemos dizer que este ATOMINO não é muito original, pois o clássico ATOMIX já explorava bem o assunto. Deste modo, a novidade deste jogo reside na jogabilidade, diferente das versões anteriores e tecnicamente apresenta-se bastante colorido e, sobretudo, com uma excelente adictividade, tão característica dos jogos deste género!

COMPUTADOR: ATARI ST
EDITOR· PSYGNOSIS.
GÉNERO· REFLEXÃO.
USA: MOUSE/JOYSTICK.
APRESENTAÇÃO· 17
SOM ATARI: 17.
GRÁFICOS: 17
USO DA COR: 18.
MOVIMENTO· 15.
ADICTIVIDADE: 19.
TOTAL: 17.
OPINIÃO: NA LINHA DE OUTROS CLÁSSICOS!



LOTUS 2

E agora senhoras e senhores, meninos e meninas, está de volta o espectacular jogo das emoções a alta velocidade, numa nova brilhante e mais perfeita versão... Referimo-nos a LOTUS ESPRIT TURBO CHALLENGE 2! E para começarmos, podemos dizer que o Lotus que nós conduzimos está descapotável, a opção para dois jogadores ao mesmo tempo mantem-se, as provas são corridas entre cidades, percorrendo os mais diversos cenários, e na opção de um só jogador o écrã é integral. Além destes primeiros pormenores temos a salientar que tecnicamente este novo LOTUS 2 está arrasador, sendo o complemento perfeito da versão original. Dentro de casa uma das provas, existem vários «check-points» que teremos de alcançar dentro de um tempo-limite, evitando inúmeros obstáculos e, obviamente, os nossos adversários.

COMPUTADOR ATARI ST.
EDITOR: GREMLIN GRAPHICS.
GÉNERO: SIMULAÇÃO.
USA: MOUSE/JOYSTICK
APRESENTAÇÃO: 20
SOM ATARI: 20.
GRÁFICOS. 20.
USO DA COR: 20.
MOVIMENTO: 20
ADICTIVIDADE: [illegible]
TOTAL. 20.
OPINIÃO:
NOVO E ARRASADOR!



UTOPIA

Algures no espaço sideral existe um sol de nome Rhebus, com dez planetas em seu redor e o conselho terrestre das forças armadas encarregou-nos da difícil tarefa de chefiar e organizar a colonização do referido sistema solar. E eis que desta modo surge este UTOPIA um jogo na série de jogos tais como SIM CITY, POPOULOS... no qual a estratégia prevalece sobre a acção. É claro que este é um programa que, de modo algum, irá satisfazer todos aqueles que só apreciam os jogos de «destruir tudo o que vai surgindo pela frente»! Mas o que UTOPIA oferece são horas de jogabilidade frente ao écrã, ponderando nos movimentos e na melhor estratégia a adoptar para levarmos a bom termo uma colonização perfeita, num sistema solar completamente desconhecido. UTOPIA é uma continuação de «brincar aos deuses»!

COMPUTADOR. ATARI ST.
EDITOR: GREMLIN GRAPHICS.
GÉNERO: ESTRATÉGIA.
USA: MOUSE/JOYSTICK.
APRESENTAÇÃO: 18.
SOM ATARI: 17.
GRÁFICOS: 19.
USO DA COR: 19.
MOVIMENTO: 12.
ADICTIVIDADE: 17.
TOTAL: 18.
OPINIÃO:
ESTRATÉGIA ACIMA DE TUDO!

Uma miscelânea de ajudas

Por JOÃO CRUZ

Uma vez que «Pokes & Dicas» têm sido solicitados em grande número ultimamente, vamos hoje rapidamente debruçar-nos sobre mais um lote de ajudas variadas. Começamos pelas «dicas» enviadas pelo Paulo Jorge Costa, da Rua D. Diogo de Sousa, 75 – 4700 Braga e que são as seguintes: para os SPECTRUM, TEENAGE MUTANT TURTLES-POKE 47503,0 (para obter vidas infinitas); POKE 49630,0 e POKE 53770,0 (para obter energia infinita); CABAL-POKE 31651,n (em que *n* é o número de vidas que desejamos entre 1 e 255, para o jogador 1); POKE 31668,n (número de vidas do jogador 2); TOI ACID GAME-POKE 65534,33 (para obter vidas infinitas); GHOULS N'GHOSTS-POKE 35386,1 (para vidas infinitas); PIPEMANIA-POKE 33975,0 (para obter tempo infinito); SENDA SALVAGE – para obter imunidade devemos carregar simultaneamente nas letras que compõem a palavra PINOK; GEMINI WING – o código da última fase é FINALFX; THE NEW ZEALAND STORY – para obter vidas infinitas teclar no quadro de apresentação as teclas correspondentes à palavra FLUFFY. E deste leitor é tudo. Prosseguimos já com mais uma lista de «pokes», desta vez enviados pelo Luís Nogueira Rocha, da Rua da Igreja, 838 – Anta – 4500 Espinho, e que são os seguintes para as versões SPECTRUM: ASTERIX-POKE 36723,0; POKE 36724,0; POKE 36725,0; POKE 36726,0 (para obtermos vidas infinitas); COBRA-POKE 37915,201 (imunidade); POKE 36515,183 (vidas infinitas); POKE 41205,183 (armas ilimitadas); COMANDO-POKE 31107,201 (vidas infinitas); POKE 61955,201 (os inimigos não disparam); POKE 62697,201 (inimigos sem bombas); GHOSTBUSTERS-POKE 42173,0 (homens ilimitados); THE GREAT ESCAPE-POKE 41182,0 (moral infinito); POKE 52395,201 (imunidade); POKE 50209,201 (sem inimigos); 56245,0; 56246,0 (multiobjectos); 45928,0; POKE 45619,0 (atravessa portas); GREEN BERET-POKE 41919,n (em que n é o número de vidas que desejarmos entre os valores 1 e 255); POKE 46317,8 (aumenta o número de disparos); POKE 43412,37 (elimina as minas do nosso caminho) e POKE 47689,201 (elimina os soldados inimigos)... Depois desta miscelânea de ajudas para um bom lote de jogos, vamos terminar aguardando como sempre novas colaborações da vossa parte para as diversas rubricas desta secção. Escrevam para: JORNAL DE NOTÍCIAS – MICROMANIA – 4052 PORTO CODEX.

O QUE JÁ SE JOGA...



EXTERMINATOR

Estamos perante a versão 16-bits de uma clássica conversão de um jogo original de máquinas de jogos dedicadas e que tem por nome EXTERMINATOR. Após termos tecido um comentário à versão 8-bits deste mesmo programa, chegou agora a altura de compararmos as diferenças entre esta versão e a original. O resultado é deveras satisfatório, já que praticamente todos os pormenores do original estão aqui muito bem recriados nesta versão. EXTERMINATOR é um jogo concebido no mais puro estilo «arcade», tendo a possibilidade de ser jogado por dois jogadores ao mesmo tempo, o que lhe confere uma adictividade deveras incrementada. O nosso objectivo, como sabem, é eliminar o número de insectos suficientes de modo a preenchermos o «puzzle» que nos permite passar de nível.

COMPUTADOR: ATARI ST
EDITOR: AUDIOGENIC.
GÉNERO: ACÇÃO.
USA: MOUSE/JOYSTICK.
APRESENTAÇÃO: 19.
SOM ATARI: 18.
GRÁFICOS: 19
USO DA COR: 19.
MOVIMENTO: 18
ADICTIVIDADE: 20.
TOTAL: 19.
OPINIÃO:
UM «ARCADE» A NÃO PERDER!!!



LEMMINGS

A originalidade está longe de se considerar extinta, pois aliada a uma inesgotável criatividade produz excentricidades como este tremendo clássico jogo, denominado simplesmente por LEMMINGS. O nosso objectivo nesta aventura, que põe à prova a nossa capacidade de raciocínio, é salvar umas peculiares pequenas criaturas da extinção, evitando que cometam suicídio no seu trajecto de 160 níveis de jogo. E porquê? Porque estas criaturas denominadas LEMMINGS são desprovidas de inteligência e, na sua inocência, chegam por vezes a morrer às dezenas por não conseguirem saber como superar os diferentes obstáculos de percurso. Cabe-nos a nós cuidar pela orientação e preservação destes seres, através de uma série limitada de opções que dispomos durante o jogo...

COMPUTADOR: ATARI ST.
EDITOR: PSYGNOSIS.
GÉNERO: AVENTURA/REFLEXÃO.
USA: MOUSE/JOYSTICK.
APRESENTAÇÃO: 19.
SOM ATARI: 19.
GRÁFICOS: 19.
USO DA COR: 20
MOVIMENTO: 19.
ADICTIVIDADE: 20.
TOTAL: 20.
OPINIÃO:
PURA CRIATIVIDADE!!!



MEGAPHOENIX

Com o evoluir da tecnologia e das novas técnicas de programação é possível reviver velhos clássicos em matéria de videojogos, conferindo-lhes um aspecto mais atractivo e actual. É o caso desta brilhante versão denominada MEGAPHOENIX que é nada mais, nada menos, que o velho clássico PHOENIX incrementado ao máximo tecnicamente. Todos os pormenores da velha versão original que cativou centenas de jogadores estão incluídos nesta nova e espectacular versão, inclusive as seis características fases de jogo, contendo todos os peculiares seres alienígenas que tanta popularidade deram ao jogo. Esta versão 16-bits de MEGAPHOENIX está deveras arrasadora, com gráficos e cenários bem detalhados e transbordantes de cor, aliados a efeitos sonoros trepidantes!

COMPUTADOR: ATARI ST
EDITOR: DINAMIC.
GÉNERO: ACÇÃO.
USA: MOUSE/JOYSTICK.
APRESENTAÇÃO: 19.
SOM ATARI: 18.
GRÁFICOS: 19.
USO DA COR: 20.
MOVIMENTO: 19.
ADICTIVIDADE: 20
TOTAL: 19.
OPINIÃO:
É UM «MEGAJOGO»!!!

O que falta ainda inventar?

Por JOÃO CRUZ

Como o tempo passa! Realmente ainda parece que se passaram poucos dias quando fazíamos no início de 1989 uma mera previsão dos sucessos, em matéria de vídeo-jogos, que iriam aparecer ao longo deste ano, que hoje finda. Não era uma previsão muito difícil, uma vez que bastava conhecer as máquinas de jogos que estavam a causar maior sensação e impacto junto do público para se antever a sua quase certa conversão para os micro-computadores. Esta tendência de converter jogos originais e aproveitar a popularização dos vários sucessos actuais, a nível do mundo cinematográfico e televisivo, continua bastante frutífera e é, cada vez mais, uma aposta séria por parte das empresas de vídeo-jogos e pelos vistos tende a manter-se neste novo ano de 1990 que vai começar.

Neste ano, um verdadeiro filão de novos vídeo-jogos enriqueceu muito mais o panorama do micromercado e provou-se que este fascinante mundo dos computadores domésticos, e muito especialmente dos vídeo-jogos, tem sempre algo de novo a apresentar, deliciando todos os "micromaníacos" (no bom sentido da expressão!). Se com estas conversões, se perdeu no campo da originalidade, foi no campo da qualidade que os vídeo-jogos sofreram um espectacular avanço, maravilhando todos os apaixonados por este "hobby". De facto, as técnicas empregues pelas empresas de vídeo-jogos têm vindo a ser cada vez mais apuradas e é no campo dos computadores de 16-bits que elas mais se destacam. A este ritmo, facilmente se deduz que este 1990 que vai começar tem tudo para ser um ano ainda mais espectacular na qualidade dos vídeo-jogos; o que é deveras fantástico, pois o ano que finda trouxe-nos muita coisa boa neste domínio. Resta-nos ficar pelo «que irão eles inventar mais?».

O micromercado dos computadores de 8-bits revelou-se uma vez mais constante, facto bastante "natural" devido à sua longa existência e baixo custo; mas o de 16-bits é cada vez mais o futuro do computador e dos vídeo-jogos. Resta-nos assistir ao desenrolar dos acontecimentos neste novo 1990.

O QUE JÁ SE JOGA...



SHINOBI

Apesar de já termos feito uma referência deste jogo em relação aos computadores de 8-bits, não poderíamos deixar de mencionar a versão para os de maior capacidade, os de 16-bits. Tratando-se de uma das mais populares máquinas de jogos deste ano, SHINOBI tem no original todos os atractivos e bastante mais, do seu antecessor, o ROLLING THUNDER. No entanto, nesta versão, apesar de toda a espectacularidade dos gráficos, a jogabilidade torna-se por vezes monótona em relação à fraca animação do jogo. Por vezes torna-se um hábito, dar demasiada espectacularidade no domínio visual e há como que um descuidar na parte da jogabilidade em si. SHINOBI insere-se infelizmente nesse cenário, mas consegue cativar todos os apreciadores da original.

COMPUTADOR: ATARI ST
EDITOR: VIRGIN GAMES.
GÉNERO: ACÇÃO.
USA: MOUSE/JOYSTICK.
APRESENTAÇÃO: 17.
SOM ATARI: 14.
GRÁFICOS: 18. USO DA COR: 17.
MOVIMENTO: 9. ADICTIVIDADE: 16.
TOTAL: 15.
OPINIÃO: PODIA ESTAR MELHOR!



STRIDER

O cenário é o futuro perto de um holocausto, provocado pelo avanço da cibernética e da robótica. Existe a formação de um terrível e poderoso exército exterminador, possuidor de um plano fatal para a estabilidade do nosso planeta. Há que infiltrarmo-nos no inimigo e obter o conteúdo desse plano, para prevenção e eliminação do mesmo. Só um jovem guerreiro, mestre nas armas e rápido nos reflexos pode cumprir essa tarefa... ele é denominado de STRIDER. Se a versão para os computadores de 8-bits tinha agradado bastante, esta para os de 16-bits maravilha-nos pela sua espectacularidade a nível de gráficos e jogabilidade, verdadeiramente incríveis. STRIDER é, de facto, uma das melhores conversões realizadas este ano e é de maneira alguma a não perder!

COMPUTADOR: ATARI ST.
EDITOR: US GOLD.
GÉNERO: ACÇÃO.
USA: MOUSE/JOYSTICK.
APRESENTAÇÃO: 19.
SOM ATARI: 17.
GRÁFICOS: 19. USO DA COR: 18.
MOVIMENTO: 19. ADICTIVIDADE: 20.
TOTAL: 19.
OPINIÃO: ESPECTACULAR!!!



ROCKET RANGER

1940 o Mundo está ameaçado pelo domínio nazi! A história que nós conhecemos e usufruímos hoje em dia dela, pode vir a alterar-se rapidamente, senão forem impedidas, de uma vez por todas, as acções destruidoras de Hitler. Um enorme esforço empreendido por vários cientistas, de diferentes nacionalidades, tem o intuito de evitar uma catástrofe de proporções espaço-temporais que pode vir a ter consequências graves dando um novo e aterrador rumo a tudo aquilo que hoje conhecemos. Da cooperação entre os cientistas e de um jovem voluntário, surge ROCKET RANGER, o herói que o mundo precisa para superar esta crise. Todo o desenrolar do jogo é como se estivéssemos a fazer parte do argumento da um filme. ROCKET RANGER é a não perder!

COMPUTADOR: ATARI ST.
EDITOR: MIRRORSOFT.
GÉNERO: ACÇÃO/ESTRATÉGIA.
USA: MOUSE/JOYSTICK.
APRESENTAÇÃO: 20.
SOM ATARI: 19.
GRÁFICOS: 19. USO DA COR: 20.
MOVIMENTO: 17. ADICTIVIDADE: 20.
TOTAL: 19.
OPINIÃO: COMO NOS FILMES!

JND

Uma empresa nacional!

Por JOÃO CRUZ

Esta semana vamo-nos debruçar sobre um assunto que achamos conveniente destacar e que foi levantado por um dos nossos jovens leitores, habituais desta secção.

A carta é do Henrique Miguel Gouveia da Silva, da Rua do Padre Avelino, 121 – 4445 Ermesinde. Diz-nos este nosso leitor a certa altura: «... Efectivamente, não se consegue conceber a ideia de Espanha, aquele país tão à nossa beira, ser uma das grandes «potências» de diversão de vídeojogos, enquanto que Portugal continua a «vê-los passar»... E continua o Henrique: «... Propunha assim, a quantos souberem código-máquina e estiverem interessados na formação de uma companhia de vídeojogos, com nome e gerência a elaborar por todos quantos se unissem. Penso que a melhor organização, inicialmente, para esta empresa nacional de vídeojogos, seria composta de: três programadores de Z-80, um programador de 16 bits (se possível), dois grafistas, dois programadores de som e um director de equipa...»; Bom, o que este nosso leitor refere nesta sua carta é simplemente o facto de, a nível de produções nacionais em matéria de vídejogos, Portugal continuar reduzido à mera importação de programas estrangeiros, vistos que as iniciativas a nível nacional neste domínio estão totalmente apagadas, ou funcionam a mero título amador. É bem sabido, por todos aqueles que se interessam por estas coisas, que o micromercado dos países que produzem «software» é extremamente rentável e poliferam aí grandes empresas de vídeojogos, algumas com dezenas de trabalhadores, desde programadores, a grafistas, tudo conjugado num ritmo de produção deveras alucinante. Um dos factores que contribuem para que isso tudo seja possível é a rígida legislação, na protecção dos direitos de autor, levada a cabo nesses países. Com a entrada de Portugal na CEE e a perspectiva do «desafio de 1992», veremos até que ponto poderemos estar em pé de igualdade, neste domínio, com todos os outros nossos parceiros da Comunidade. Por isso, caro Henrique, pensamos que para as tuas ideias se concretizarem, é só uma questão de tempo. Cá estaremos para dar o nosso contributo ao nascer do «software» nacional...



ATOMIX

Cada vez [redacted] surpreendente o facto de surgirem jogos no micromercado arrebatando originalidade em todas as suas vertentes. ATOMIX é um desses tais programas que vem unir-se aos verdadeiros clássicos do género, marcando um lugar privilegiado neste domínio. A estrutura deste brilhante «quebra-cabeças» está baseada na associação correcta de vários átomos, de forma a construírem-se moléculas. A dificuldade do jogo acenta no facto de os átomos estarem distribuídos de uma maneira dispersa, de as moléculas terem sempre uma configuração diferente e de só podermos movimentar os átomos entre dois pontos de contacto. Existem ainda níveis de bónus, conferindo ao jogo uma variedade de «puzzles». ATOMIX é um poço de adictividade e originalidade!

COMPUTADOR: ATARI ST.
EDITOR: THALAMUS.
GÉNERO: JOGO MENTAL
USA: MOUSE/JOYSTICK.
APRESENTAÇÃO: 16.
SOM ATARI: 17.
GRÁFICOS: 17
USO DA COR: 17.
MOVIMENTO: 18
ADICTIVIDADE: 20.
TOTAL: 18.
OPINIÃO: ORIGINAL, ADICTIVO E ESPECTACULAR!

JUMPING JACK SON

Realmente, [redacted]alidade parece ser a palavra de ordem nos últimos vídeojogos, e ainda bem que isso acontece, pois conferem um novo alento de vida a este «hobby» que continua a cativar centenas e centenas de adeptos. Em JUMPING JACK SON controlamos um peculiar herói que, percorrendo dezasseis níveis labirínticos, tem que accionar vários gira-discos que no seu conjunto tocam uma música clássica. Para tal, o nosso herói tem que saltitar de quadrado-em-quadrado de modo a conseguir conjuntos de quatro peças da mesma cor, que quando formadas, dão ao nosso herói um disco contendo uma das partes da melodia. Existem objectos em forma de instrumentos musicais que nos tentam atrapalhar a nossa missão, mas também contamos com variadíssimos bónus. A não perder!

COMPUTADOR: ATARI ST.
EDITOR: INFORGRAMES.
GÉNERO: JOGO «PUZZLE».
USA: MOUSE/JOYSTICK.
APRESENTAÇÃO: 18.
SOM ATARI: 19
GRÁFICOS: 19
USO DA COR: 20.
MOVIMENTO: 20.
ADICTIVIDADE: 20.
TOTAL: 19
OPINIÃO:
MUSICALMENTE ADICTIVO!

F29 – [redacted]TALIATOR

Se há algo [redacted] tem surgido em grande força e em espectacularidade, isso é certamente os simuladores. Tirando total partido das brilhantes capacidades gráficas dos computadores de 16 bits, os recentes simuladores de voo têm cativado a crítica e maravilhado os jovens. E depois de terem surgido excelentes produções, tais como FALCON, F16-COMBAT PILOT, FIGHTER BOMBER, eis que nos surge F29-RETALIATOR para abrilhantar cada vez mais o panorama neste domínio. A combinação dos gráficos com o uso da cor confere a este F29-RETALIATOR um realismo visual deveras cativante. Além disso, todo o movimento e o conjunto de aspectos inovadores de visualização do nosso avião e do terreno de jogo conferem a este programa uma adictividade sem par!

COMPUTADOR: ATARI ST
EDITOR: OCEAN.
GÉNERO: SIMULADOR DE VOO.
USA: MOUSE/JOYSTICK.
APRESENTAÇÃO: 19
SOM ATARI: 19.
GRÁFICOS: 20.
USO DA COR: 20
MOVIMENTO: 19.
ADICTIVIDADE: 20.
TOTAL: 19.
OPINIÃO:
VOAR SEM SAIR DE CASA!

À procura de novos artigos

Por JOÃO CRUZ

Realmente, muitos dos leitores que semanalmente nos escrevem à procura de quem lhes possa responder às suas dúvidas e solicitações, desejam também, em primeiro lugar, estabelecer novas amizades, encontrar novos amigos que só são possíveis através das tentativas de contacto que aqui publicamos e que depois eles mesmos se encarregam de cimentar essa mesma amizade. Quantos e quantos amigos já não fizemos através deste mundo dos computadores e video-jogos, sem sequer os conhecermos de lado algum, muitos deles só por uma simples fotografia! Tudo isto é bom recordar neste momento que marca o termo de uma frutuosa colaboração. Esta revista acaba neste número e também esta rubrica. Vamos, portanto, responder às últimas cartas. Uma delas é de José Morais, do Lugar de Covide-Esqueiros, 4730 – Vila Verde, de 16 anos, que gostaria de se corresponder com micro-jovens do Norte, a fim de trocarem tudo acerca dos PC's e Compatíveis, pois possui um com placa CGA. Prosseguimos com a carta de três amigos possuidores de um Commodore-Amiga, o Abreu, o André e o Hugo, da Travessa Rosal, 131 – Gueifães, 4470 Maia, com o telefone número (02) 9011541 e que gostariam de se corresponder com usuários do mesmo tipo de computador, enviando-nos ainda as seguintes dicas, para os possuidores de um Commodore Amiga: jogo Shadow Dancer – durante o jogo escrever Give Me Infinites e deste modo obteremos créditos infinitos, poderes infinitos e se carregarmos no X passaremos de nível; Lotus 2 — na Password escrever DUX para obter um jogo secreto e Turpentine para obter tempo infinito. Temos de seguida a carta do Fernando Rui Moreira, da Rua Elias Garcia, 1935 – 4445 Ermesinde, possuidor de um Commodore 64 e que procura quem lhe forneça Pokes para o seguinte lote de programas: Green Beret, Navy Moves, Commando e Back To The Future 2. E vamos terminar com a carta do Álvaro Rui Costa Brito, da Rua Visconde de Ovar, 225-3880 Ovar, com o telefone 572645, que gostaria de obter vidas infinitas nos jogos Terminator 2, Robocop 2 e F1 Tornado. O Álvaro possui um Spectrum 128 K e gostaria de fazer amizades com possuidores do mesmo computador.

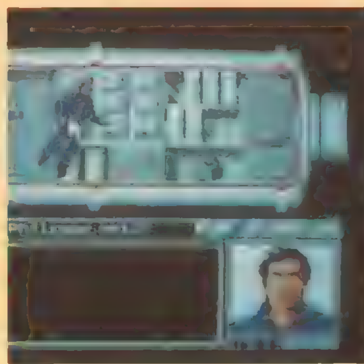
O QUE JÁ SE JOGA...



BUILDERLAND

Desta vez no domínio dos computadores de 8-bits, entramos no mundo dos computadores Amstrad, para falar de um peculiar jogo chamado Builderland. Trata-se de um jogo de perícia, no qual, numa corrida contra o tempo, temos que construir e reconstruir várias partes constituintes de uma cidade mágica, assolada pela destruição por um terrível feiticeiro. Pelo caminho encontraremos diversos obstáculos e só com a ajuda da nossa «ginástica mental» e movendo um pequeno cursor, para mover as peças essenciais, é que conseguiremos obter êxito na nossa tarefa e progredir desse modo de nível para nível, que crescem gradualmente de dificuldade. Builderland é deste modo um conceito original e pena é que tecnicamente deixe um pouco a desejar. No entanto, todo o atractivo do jogo reside na boa adictividade conseguida pela nossa tarefa na aventura

COMPUTADOR: AMSTRAD.
EDITOR: LORICIEL.
GÉNERO: REFLEXÃO.
USA: TECLAS/JOYSTICK.
APRESENTAÇÃO: 16
SOM AMSTRAD: 13.
GRÁFICOS: 16.
USO DA COR: 16
JOGABILIDADE: 17.
ADICTIVIDADE: 17
TOTAL: 16
OPINIÃO
UMA IDEIA ORIGINAL!



MURDERS IN SPACE

O cenário desta vídeo-aventura, passa-se num futuro próximo a bordo de uma estação espacial em órbita da Terra. Esta gigantesca plataforma é uma autêntica cidade flutuante e por isso mesmo é bastante cobiçada como factor estratégico em situação de guerra no nosso planeta. Recentemente, o seu governador foi assassinado por um traidor, pertencente a uma organização criminosa que pretende dominar a estação orbital, e é nesta altura que nós entramos em cena, tendo 24 horas para descobrir e deter o vilão. No jogo controlamos um agente secreto que actua encoberto da sua verdadeira identidade, para melhores resultados poder obter nas suas investigações. Murdes in Space é assim uma apaixonante vídeo-aventura gráfica, aliando o factor «arcade» com as clássicas aventuras, resultando num programa deveras adictivo.

COMPUTADOR: PC
EDITOR: INFOGRAMES.
GÉNERO: VÍDEO-AVENTURA
USA: MOUSE/TECLAS.
APRESENTAÇÃO: 19.
SOM PC: 18.
GRÁFICOS: 19.
USO DA COR: 17.
JOGABILIDADE: 19
ADICTIVIDADE: 19.
TOTAL: 19
OPINIÃO:
UMA EXCELENTE AVENTURA!



GENGHIS KHAN

Estamos perante um jogo de estratégia que nos leva através da História da humanidade, aos tempos medievais, mais propriamente aos conflitos orientais vividos na Mongólia. Reza a história que um grande guerreiro surgiu para unir o país e conquistar o mundo e nós vamos fazer parte desse cenário. Em Genghis Khan, um jogo dedicado especialmente aos apreciadores de aventuras e jogos de estratégia, temos inicialmente duas opções para iniciarmos a jogar: primeiro — unir a Mongólia como única nação e partir daí para a conquista do mundo; ou em segundo lugar — a partir da nação unificada, embrenharmo-nos logo na conquista das nações circundantes. Genghis Khan é um jogo bastante complexo, devido aos seus recheados menus e rigor histórico da época, e por isso mesmo não muito acessível a quem não está habituado a este tipo de programas.

COMPUTADOR: AMIGA.
EDITOR: INFOGRAMES.
GÉNERO: ESTRATÉGIA.
USA: MOUSE/TECLAS.
APRESENTAÇÃO: 16.
SOM AMIGA: 15.
GRÁFICOS: 14
USO DA COR: 14.
JOGABILIDADE: 15.
ADICTIVIDADE. 15.
TOTAL: 15.
OPINIÃO·
SÓ PARA AVENTUREIROS!

Amigos da informática

Por JOÃO CRUZ

Devido aos constantes apelos dos nossos habituais leitores, com solicitações diversas, torna-se cada vez mais evidente de que divulgar é também uma das nossas missões, aqui nesta secção semanal do JND. Seguindo esta filosofia, temos a carta do microclube de amigos ligados à informática, denominado Softimar, da Rua Augusto Gil, 124-4200 Porto e que procuram contacto com possuidores de PC Atari e Spectrum.

Além disso, enviam-nos as seguintes dicas: Atari ST, jogo Midnight Resistance – fazer pausa do jogo e escrever Open the door; jogo Falcon — para conseguirmos aterrar, meter a velocidade a zero, tirar as rodas se carregar na tecla Help; jogo Cabal – durante o jogo, escrever Schlika e para passarmos de nível, basta depois premir a tecla F2; jogo Army Moves – no primeiro nível premir a tecla Alt, 1, D, para obtermos invencibilidade; no segundo nível, premir Alt, 2, J; o código de acesso à segunda parte do jogo é 101069; dicas para os PC, jogo Golden Axe – durante a selecção dos personagens premir as teclas de 1 a 8, para escolhermos qual o nível inicial; jogo Sim City – para angariarmos mais dinheiro, escrever, carregando em shift, a palavra Funds; jogo Powerdrift – escolher a pista que pretendermos, exceptuando a D e pontuar de modo a ganhar a taça de ouro; entraremos de seguida num quadro nde bónus, numa pista secreta, aos comandos de um F14 Tomcat; se agora fizermos a pista D e ganharmos todas as taças de ouro, ascederemos a um segundo nível de bónus, ao comando da mota do Super Hang-On.

Temos, de seguida, a carta do Luís Lourenço, da Rua Trás-os-Quintais, 68-1.º — 4490 Póvoa de Varzim que pretende adquirir um novo computador, e que, para tal, procura alguém que esteja interessado no seu PC-1 da Olivetti com monitor CGA. Os interessados podem contactar este leitor pelo telefone 622349. E para terminarmos, por hoje, temos a carta do Bruno Miguel, da Rua de Leandro, 74 — S. Pedro Fins — Maia — 4445 Ermesinde, possuidor de um PC, e que diz ter muita dificuldade em obter programas para o seu computador. Além disso, gostaria de se corresponder com usuários de PC e que possuam os seguintes programas: P47, Chase HQ, North & South, R-Type... Quem estiver interessado é só escrever! Bom e por hoje é tudo, cá ficamos a aguardar todas as vossas cartas.

Escrevam para: «Jornal de Notícias» — Micromania — Rua Gonçalo Cristóvão, 4052 Porto Codex.

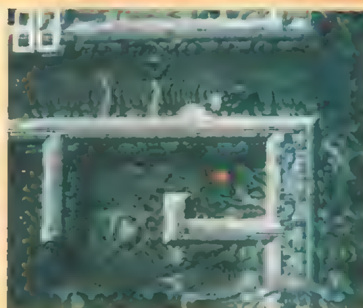
O QUE JÁ SE JOGA...



FANTASTIC VOYAGE

Este jogo tem o argumento baseado num filme clássico da década de sessenta, um cientista-génio aperfeiçoa a técnica de miniaturizar tudo o que o rodeia, só que, à custa desse esforço, tem um tumor cerebral localizado num lugar praticamente inatingível do seu cérebro. A única solução encontrada pelos seus colegas cientistas foi a de utilizarem a tal técnica de miniaturização e com um pequeno submarino infiltrarem-se nos vasos sanguíneos do infeliz cientista, procurando eliminar o inatingível tumor. Claro está que há um tempo-limite para executar esta viagem fantástica e teremos que evitar as terríveis bactérias que habitam o corpo humano. FANTASTIC VOYAGE está tecnicamente perfeito e possui uma atmosfera na acção super-envolvente, tornando-se logo adictivo.

COMPUTADOR:
COMMODORE AMIGA.
EDITOR: DMI
GÉNERO. SHOOT'EM'UP
USA: MOUSE/JOYSTICK.
APRESENTAÇÃO· 20.
SOM AMIGA: 18.
GRÁFICOS: 19.
USO DA COR· 19
JOGABILIDADE: 18.
ADICTIVIDADE: 19.
TOTAL. 19.
OPINIÃO:
UM JOGO CATIVANTE!



ALIEN BREED

O cenário deste vídeojogo é de «suspense» total. Um gigantesco cargueiro espacial retorna à Terra após uma longa jornada fora do sistema solar. Tudo aparentemente normal, à excepção das comunicações, que cessaram abruptamente a partir de uma determinada altura Imediatamente, um agente das forças especiais de intercepção vai averiguar o que se passa no interior da gigantesca nave, pois poderia ter ocorrido alguma sabotagem. E é com enorme terror que o nosso herói constata que a nave está infestada de «aliens» que se preparavam para invadir o nosso planeta. ALIEN BREED é um tremendo jogo de acção na linha de clássicos tais como GAUNTLET, ALIEN SYNDROME, no qual temos a difícil tarefa de dizimar todos os seres alienígenas, antes que a nave aterre no nosso planeta, tornado-o num caos!

COMPUTADOR:
COMMODORE AMIGA
EDITOR: TEAM 17.
GÉNERO: ACÇÃO.
USA: MOUSE/JOYSTICK
APRESENTAÇÃO: 20
SOM AMIGA: 20.
GRÁFICOS: 19.
USO DA COR: 20.
JOGABILIDADE. 20
ADICTIVIDADE: 20.
TOTAL: 20.
OPINIÃO: ASSUSTADORAMENTE
ESPECTACULAR!



EYE OF THE BEHOLDER 2

Na primeira aventura, os confrontos com as forças do lado negro deixaram-nos completamente exaustos, para verificarmos com terror que as forças do mal não tinham sido banidas para todo o sempre. Só nos resta uma derradeira solução. atacar, de uma vez por todas, a origem das entidades demoníacas e que é o castelo Darkmoon, no alto de uns assustadores penhascos. EYE OF THE BEHOLDER 2 é uma aventura do género «icon-drive», na qual temos que percorrer uma série de labirintos, evitando todos os perigos e obstáculos que nos surgirem pela frente É, sem dúvida alguma, uma aventura envolvente, no género da clássica linha DUNGEON MASTER. Tecnicamente, esta versão de EYE OF THE BEHOLDER 2 só peca a nível de som que é o característico das versões PC, já que graficamente está arrasadora!

COMPUTADOR: PC
EDITOR: US GOLD.
GÉNERO: AVENTURA.
USA: MOUSE.
APRESENTAÇÃO: 20.
SOM PC: 16.
GRÁFICOS: 19.
USO DA COR: 18.
JOGABILIDADE: 19.
ADICTIVIDADE: 19.
TOTAL: 19.
OPINIÃO:
UM CLÁSSICO
NO GÉNERO!

JND

Nada de parcialidades

Por JOÃO CRUZ

Convém esclarecer aqueles leitores que ainda não o sabem, ou que não tinham conhecimento, de que não há nenhuma parcialidade quanto a comentarmos as versões para este ou aquele computador, pois elaboramos os nossos trabalhos com o material disponível. No entanto, para todos aqueles que ainda não notaram, a nível dos computadores de 16-bits já temos os horizontes alargados às três grandes «potências» nesse domínio, os PC's, os Atari e os Commodore Amiga.

Tudo isto para confirmar, uma vez mais, que não existem parcialidades quanto a uma hipotética tendência para esta ou para aquela «máquina». Além disso, não deixamos de afirmar que as versões Atari que comentávamos, existem também nos outros formatos de computadores. Pensamos com este esclarecimento, ter elucidado todos aqueles que viam alguma tendência, ou discriminação, em relação a qualquer computador, pois é nosso objectivo alargar cada vez mais os nossos horizontes, satisfazendo um cada vez maior e mais vasto leque de jovens leitores desta rubrica.

Depois disto, passamos à carta do microclube Biosoft, da Avenida da Liberdade, 738-1.º-Esq.º, 4700 Braga e que é constituído por quatro elementos: o Pedro Vilaça, o Carlos Oliveira, o Pedro Mesquita e o Luís Tarroso, possuidores no momento de, nada mais nada menos, do que sete computadores, divididos em dois Spectrum+2, dois Timex 2068, 1 Amstrad e dois PC's sendo um deles VGA. Estes leitores gostariam de entrar em contacto com outros jovens interessados em programação Basic e Pascal e, além disso, possuem muitos Pokes para diversos programas e várias dicas para jogos PC e Spectrum.

Deixam ainda a seguinte dica para o jogo Larry: no princípio quando nos perguntam a idade, dizer sempre que temos mais de 18 anos; para passar as perguntas iniciais carregar em Alt-X; no bar para abrir a porta escrever «Knock» e depois «Ken sent me»; quando andamos de táxi, no fim da viagem escrever «Pay», senão o taxista elimina-nos.

E esta semana ficamos por aqui, aguardando como sempre todo o tipo de colaborações, independentemente do computador que possuam. Aos utilizadores de consolas deixamos também aqui o nosso apelo, pois também estamos receptivos a essas «novas máquinas maravilha». Até para a semana e continuem a participar.

Escrevam para: «Jornal de Notícias» — Micromania — Rua Gonçalo Cristóvão, 4052 Porto Codex.

O QUE JÁ SE JOGA...



HYDRA

A história do clássico Overlander repete-se aqui neste jogo denominado Hydra, só que, em vez de controlarmos um carro, temos sob nosso controlo um potente hidromotor perigosamente armado. O nosso objectivo é navegar em velocidades alucinantes, evitando todos os obstáculos e inimigos, de modo a entregarmos são e salvo, as encomendas secretas que nos incumbiram de fazer. É uma luta contra o tempo e, como se isso não bastasse, temos que enfrentar as forças inimigas que nos atacam quer por terra, quer pelo mar. Hydra é uma conversão de um jogo de máquinas que nesta versão 16-bits peca no aspecto da animação, o que por si só retira bastantes créditos a nível da jogabilidade e da adictividade. À parte disso é um jogo para os «fans» dos clássicos Roadblasters, Overlander,...

COMPUTADOR:
ATARI ST.
EDITOR: DOMARK.
GÉNERO: ACÇÃO.
USA: MOUSE/JOYSTICK.
APRESENTAÇÃO: 17
SOM ATARI: 17.
GRÁFICOS: 18.
USO DA COR: 17.
JOGABILIDADE: 12.
ADICTIVIDADE: 13.
TOTAL: 13.
OPINIÃO: PECA EM ASPECTOS FUNDAMENTAIS!



RACING CHALLENGE

Este videojogo que é mais uma simulação de veículos de quatro rodas, é uma homenagem à brilhante carreira do famoso campeão do Mundo da modalidade, Mario Andretti. A proposta deste Mario Andretti's Racing Challenge é a de seguirmos as pisadas deste campeão, percorrendo as diversas etapas da vida de um piloto que começa em competições com carros de fraca potência, até chegar ao topo da carreira pilotando autênticos bólides. Tecnicamente, este Racing Challenge está espectacular, já que o realismo tridimensional, a que nos habituou a empresa Electronic Arts, está uma vez mais perfeito. Isto aliado à animação, aos efeitos sonoros e melodias durante o jogo, conferem-lhe um toque de «arcade», em que a adictividade está dependente conforme este é, ou não, o nosso tipo de programa.

COMPUTADOR:
PC.
EDITOR. ELECTRONIC ARTS.
GÉNERO: SIMULAÇÃO.
USA: TECLAS/JOYSTICK.
APRESENTAÇÃO: 19.
SOM PC: 18.
GRÁFICOS: 19.
USO DA COR: 20
JOGABILIDADE: 19.
ADICTIVIDADE: 19.
TOTAL. 19.
OPINIÃO: PARA QUEM GOSTARIA DE SER PILOTO!



HEART OF CHINA

A primeira impressão que temos ao entrar em contacto com esta vídeo-aventura é a de deslumbramento, devido à sua espectacularidade gráfica. Depois... bom, depois fica mais um jogo ao critério dos aventureiros dedicados, já que todos aqueles que aguardam por um jogo cheio de acção, vão sentir-se desiludidos. Heart of China tem como argumento a história de um jovem que procura libertar uma bela enfermeira, vítima de rapto por uma organização marginal. Não é que o nosso herói tivesse alguma coisa a ver com a jovem, nem mesmo se trata de uma manifestação de espírito aventureiro, mas o facto é que o nosso personagem principal deve uns favores ao pai da refém e foi persuadido, pelo mesmo, a tentar libertá-la, ou a morrer tentando. Todo o jogo tem a estrutura de um filme policial, mas peca na jogabilidade!

COMPUTADOR: PC.
EDITOR: DYNAMIX.
GÉNERO: VÍDEOAVENTURA
USA: MOUSE/JOYSTICK.
APRESENTAÇÃO: 20.
SOM PC: 19.
GRÁFICOS: 20.
USO DA COR: 20.
JOGABILIDADE: 11
ADICTIVIDADE: 12.
TOTAL: 18.
OPINIÃO:
SÓ PARA CONTEMPLAR!

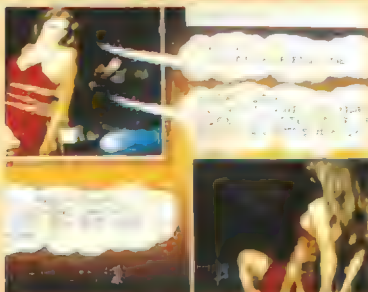
Há espaço para as consolas?

Por JOÃO CRUZ

Como já referimos anteriormente, as pequenas máquinas de jogos, as consolas, que tanta popularidade têm vido a ganhar no micromercado internacional e mesmo a nível nacional, vão conquistando as atenções de todos aqueles que estão por dentro deste fantástico universo dos videojogos! São mais baratas que os computadores, tecnicamente são melhores (isto a nível de videojogos, claro, pois não servem para mais nada a não ser para jogos), são mais cómodas e práticas. Além disso, os jogos carregam instantaneamente e podemos mudar de um jogo ao outro num abrir e fechar de olhos. Enfim, característica que as fizeram sair do anonimato e passar à popularidade. Com esta introdução, queremos informar os nossos jovens leitores que esta Micromania da JND abre também as suas portas aos usuários de consolas, ficando a aguardar colaborações de todo o tipo dentro da mesma linha que temos vindo a fazer com os computadores de 8 a 16 bits. Provavelmente, num futuro próximo, iremos fazer um relance sobre o que já se joga a nível das consolas. Até lá, vamos continuando a aguardar todas as vossas colaborações. E voltando às cartas que nos têm chegado às mãos, temos a carta do Clube SOFT WAVE, da Rua dos Quinchosos, 30-2.º Esquerdo, 5000 Vila Real, que gostaria de entrar em contacto com usuários de PC's e compatíveis, para trocas a todos os níveis dentro deste modelo de computador. Além disso, remetem as seguintes ajudas, para o seguinte lote de programas para PC: SOL NEGRO — código para a segunda parte é 2414520; SIM CITY — para se obter mais dinheiro carregar em «SHIFT + FUND»; KINGS OF THE BEACH — código para Chicago é SIDEOUT, para a Austrália é SUNDEVIL, para o Rio de Janeiro é TOPFILE e para o Hawai é GEKKO; EL CAPITAN TRUENO — para eliminar o bode, é preciso ter-se três espadas; GHOSTBUSTERS 2 — para nos livrarmos da mão nos subterrâneos, temos que carregar várias vezes na esquerda e na direita até nos libertarmos; LEISURE SUIT LARRY — para passarmos as perguntas premir «ALT + X»; e PIPEMANIA — código para o primeiro nível é HAHA, segundo é GRIN e o terceiro é REAP.

E pronto terminamos esta semana por aqui, aguardando, como sempre, as vossas habituais cartas. Os possuidores de consolas ficam também informados que estamos receptivos ao vosso contacto. Enviem-nos as vossas colaborações, para cada uma das rubricas desta Micromania, ao cuidado de: Jornal de Notícias – Rua de Gonçalo Cristóvão, 4052 – PORTO CODEX.

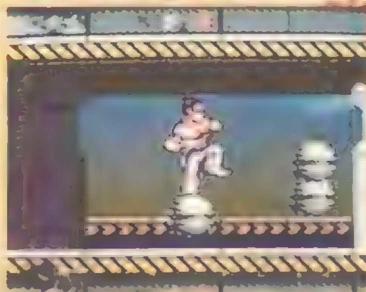
O QUE JÁ SE JOGA...



CRIME WAVE

O crime nas grandes cidades intensificou-se de tal modo que bandos rivais disputam entre si o domínio dos melhores feitos a nível da criminalidade, para se promoverem e destacarem entre os outros e para serem respeitados como líderes de uma grande organização criminosa. E um desses bandos pró-terroristas tem a ousadia de raptar uma das filhas de um grande chefe de Estado e é aí que o nosso herói, agente especial da Polícia, entra em acção: objectivo libertar a filha do presidente. Todo este argumento de CRIME WAVE é-nos cuidadosamente relatado através de imagens digitalizadas, antes de entrarmos na acção propriamente dita. Mesmo depois o desenrolar dos acontecimentos sucede-se tal como se estivéssemos a participar num filme. É a maravilha dos 16-bits!

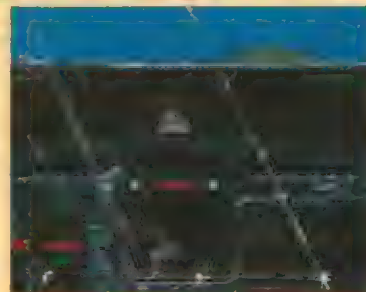
COMPUTADOR: ATARI ST.
EDITOR: US GOLD.
GÉNERO: AVENTURA/ACÇÃO
USA: MOUSE/JOYSTICK.
APRESENTAÇÃO: 20.
SOM ATARI. 19.
GRÁFICOS: 20
USO DA COR. 20.
MOVIMENTO: 14.
ADICTIVIDADE. 17.
TOTAL: 18.
OPINIÃO: SÓ PECA NA JOGABILIDADE!



FIRST SAMURAI

Deixem a vossa imaginação fluir no tempo e deparem com cenários orientais tipicamente detalhados, recriando uma visão medieval do Japão antigo. Penetrem no espírito de um jovem samurai que durante a sua aprendizagem e no meio de um clima de magia negra vê o seu mestre morrer às mãos de um demónio. Ao banir, com um feitiço, a criatura o vórtice criado transporta-o também para o futuro, mais propriamente para os nossos dias. Aí, o nosso jovem herói vai iniciar uma longa jornada, nível após nível, até chegar ao topo de um edifício onde se encontra instalada a demoníaca criatura. O objectivo é destruí-la e assim retornar à sua época. FIRST SAMURAI é um tremendo «beat'em'up» que, nesta versão, faz pleno uso das capacidades dos computadores de 16-bits.

COMPUTADOR: ATARI ST
EDITOR: IMAGEWORKS.
GÉNERO: ACÇÃO.
USA: MOUSE/JOYSTICK.
APRESENTAÇÃO: 20.
SOM ATARI: 17
GRÁFICOS: 20.
USO DA COR 20.
MOVIMENTO: 19
ADICTIVIDADE: 20.
TOTAL: 20.
OPINIÃO: UM DOS MELHORES DO GÉNERO!



ARMOUR-GEDDON

Num futuro não muito distante, naquilo que parecia ser mais um regresso de uma expedição espacial bem sucedida, sete astronautas a bordo de um «space-shuttle» festejam mais uma missão de sucesso e o regresso a «casa» Ao aproximarem-se da atmosfera terrestre, são desintegrados em pleno ar por um míssil vindo do planeta. Eles não sabiam que tinha começado a guerra nuclear. Os humanos sobreviventes dividem-se em duas categorias: os que conseguiram infiltrar-se nos abrigos subterrâneos e, por isso mesmo, denominados «os de dentro»; e «os de fora», mutantes que resistiram às duras batalhas terrestres. Nós formamos parte dos primeiros e temos que impedir que os humanos mutantes exterminem, de uma vez por todas, o nosso planeta. ARMOUR-GEDDON alia a acção à s características de um puro simulador.

COMPUTADOR. ATARI ST.
EDITOR: PSYGNOSSIS.
GÉNERO: ACÇÃO/SIMULADOR.
USA: MOUSE/JOYSTICK.
APRESENTAÇÃO: 20.
SOM ATARI: 19.
GRÁFICOS: 19
USO DA COR. 20.
MOVIMENTO: 18
ADICTIVIDADE: 18.
TOTAL: 18.
OPINIÃO: UM JOGO COMPLEXO PARA GENTE EXIGENTE!

Despertar contactos

Por JOÃO CRUZ

Uma das funções do diálogo que aqui estabelecemos semana-a-semana é a de atender às múltiplas cartas que nos vão chegando, muitas delas com intuito principal de despertarem contactos, facto primordial para quem anda por dentro destes assuntos. E na tentativa de satisfazer o maior número possível dessas solicitações semanais vamos já debruçar-nos sobre mais algumas dessas cartas... Escreveu o André Mendes da Silva, da Rua Freire de Andrade, 119-2.º — 4200 Porto comunicando a existência do seu microclube, denominado Micro World, tendo o principal objectivo de estabelecer contacto com todos os jovens interessados em trocas de tudo relacionado com videojogos. Os interessados podem também contactar este nosso leitor, através do telefone 811582 da rede do Porto. Prosseguimos com o pedido do Paulo Duarte Melo, do Apartado 24 – S.ta Maria de Lamas, 4538 S.ta M.a de Lamas Codex, que gostaria de entrar em contacto com possuidores dos seguintes jogos para o PC (CGA/EGA/VGA): Powerdrift, The Untouchables, Rick Dangerous 2; e necessita urgentemente dos códigos para poder jogar o Populous. Temos agora o Sandro Miguel Marques, da Rua dos Camarteis – Fermelã, 3680 Estarreja, com o telefone 911863 e que gostaria de entrar em contacto com os «poucos» possuidores de Spectrum 128 K+3 e também com quem desejar efectuar trocas de mapas, Pokes, dicas e posters de jogos. Para além do pedido, este nosso leitor enviou ainda os seguintes Pokes: Cybernoid-Poke 36687,0 (vidas infinitas); Cybernoid 2-Poke 26896,0 (imunidade); Wheels & Fargo-Poke 53658,n (em que n é o número de vidas); Mad Mix Game-Poke 33540,110 (faz desaparecer os inimigos); Operation Wolf-Poke 40756,183 (granadas infinitas); Powerdrift-Poke 4722,0 (créditos infinitos); Ghouls N'Ghosts-Poke 35387,0; Mr. Heli-Poke 55827,255 (vidas infinitas).

Terminamos com o apelo do José Carlos Arnaud, que em virtude de pretender trocar de computador, gostaria de saber se algum leitor está interessado no seu ZX-Spectrum 128 K + 2 A. Os interessados em mais informações podem contactar o José Carlos para a Rua Patrão Sérgio, 4 – 4490 Póvoa de Varzim. Ficando, como sempre, a aguardar todo o tipo de colaborações da vossa parte, nesta área dos microcomputadores e seus videojogos... Escrevam para «Jornal de Notícias», Rua de Gonçalo Cristóvão — Porto.

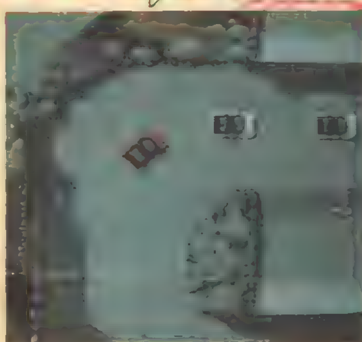
O QUE JÁ SE JOGA...



M. UNITED RUROPE

Trata-se de uma nova versão de um famoso jogo de futebol para os computadores de 16-bits e que tem como principais atributos os novos elementos que fizeram falta na versão original. De facto, este MANCHESTER UNITED EUROPE é basicamente uma versão incrementada da primeira, pelo que todos aqueles que não tiveram oportunidade de contactar com este jogo na sua produção inicial podem-no agora fazer, obtendo deste modo a versão deveras completa em atributos indispensáveis num bom jogo de futebol. Em MANCHESTER UNITED EUROPE comandamos a referida equipa britânica de modo a conquistar os diversos troféus, das cinco competições à nossa disposição. A nível técnico um dos grandes pormenores a salientar é o aspecto gráfico que aliado à jogabilidade lhe dão sucesso!

COMPUTADOR: ATARI ST.
EDITOR: KRYSALIS.
GÉNERO: JOGO DE FUTEBOL.
USA: MOUSE/JOYSTICK.
APRESENTAÇÃO: 18.
SOM: ATARI: 16.
GRÁFICOS: 18.
USO DA COR: 18.
MOVIMENTO: 17.
ADICTIVIDADE: 18.
TOTAL. 18.
OPINIÃO:
UM BOM JOGO NO GÉNERO!



SUPER CARS 2

Depois do sucesso que obteve a versão original, eis que nos surge a sequela, adequadamente denominada de SUPER CARS 2. Para aqueles que ainda não tiveram oportunidade de jogar a primeira versão, poder-se-á dizer que CRAZY CARS 2 é um jogo no género do clássico SUPER SPRINT, só que os carros, além de competirem entre si por um lugar no pódio, enfrentam-se em constantes batalhas, tentando impedir uns aos outros de conseguirem obter bons resultados finais. Esta nova versão permite jogarem dois jogadores ao mesmo tempo, o que por si só incrementa bastante a adictividade de jogo. Para além disso, ocasionalmente somos sujeitos a inquéritos bem divertidos que nos permitem obter mais dinheiro, para podermos adquirir novos equipamentos para o nosso veículo ..

COMPUTADOR. ATARI ST.
EDITOR: GREMLIN GRAPHICS.
GÉNERO: COMPETIÇÃO/CARROS.
USA: MOUSE/JOYSTICK.
APRESENTAÇÃO: 19
SOM ATARI: 18.
GRÁFICOS: 19.
USO DA COR: 20.
MOVIMENTO: 19.
ADICTIVIDADE: 20.
TOTAL: 19.
OPINIÃO: UMA NOVA VERSÃO MAIS ESPECTACULAR!!!



BEAST BUSTERS

Algures no nosso planeta, uma pequena cidade deixou de ter contacto com o mundo exterior, muito misteriosamente e sem aviso prévio. Das últimas comunicações registadas só ficaram gravados pedidos de socorro interrompidos abruptamente e vozes não humanas. Como mais ninguém se interessou pelo facto, resta-nos a nós ter que explorar tão inóspito território e tentar descobrir as causas do sucedido. E é o que fizemos; com a ajuda de um amigo (possibilidade de jogarem duas pessoas ao mesmo tempo), sobrevoamos o território, para constatar com terror que os habitantes estão transformando em zombies mortos-vivos e mesmo os pássaros e os peixes tornaram-se subitamente devoradores de carne. É este o cenário deste BEAST BUSTERS, um jogo semelhante ao clássico OPERATION WOLF

COMPUTADOR: ATARI ST
EDITOR: ACTIVISION.
GÉNERO: ACÇÃO
USA: MOUSE/JOYSTICK.
APRESENTAÇÃO: 19.
SOM ATARI: 18
GRÁFICOS: 19.
USO DA COR: 19
MOVIMENTO: 18.
ADICTIVIDADE: 20.
TOTAL: 19.
OPINIÃO: UM «TERROR» DE JOGO!!!

Abrem-se novas portas...

Por JOÃO CRUZ

Vamos já directos às novidades desta rubrica que, a partir de hoje, abriu as portas a uma vasta gama de computadores e às consequências mais directas a nível de 16-bits, o que corresponde aos jogos apresentados na rubrica «O que já se joga...». Esta, passa a contar com versões para os três computadores mais comerciais da área e que são o Commodore Amiga, os PC's e compatíveis, e os que já vinhamos apresentando desde o início, os Atari ST. E as coisas não ficam por aqui! Dentro em breve não se admirem de haver críticas/comentários a jogos para as tão recentemente badaladas consolas de videojogos. Mais, e avançando um pouco na tecnologia, vamos também falar dos espectaculares CD TV, que utilizam a tecnologia Compact Disc em favor do enriquecimento da qualidade do software que vai surgindo no micromercado actual. Quanto aos 8-bits, para já vamo-nos mantendo pelos populares Spectrum. De momento, fiquem com as versões PC, Amiga e ST no domínio dos 16-bits. Escusado será dizer que contamos sempre com a vossa ajuda, para melhorar cada vez mais esta rubrica semanal do JND, aguardando sempre os vossos mapas, as vossas dicas & pokes, as vossas colaborações para a rubrica Juízes Nacionais, enfim, em tudo aquilo que desejem participar activamente nesta rubrica, um pequeno complemento do vosso passatempo predilecto. E já que estamos neste diálogo de novidades e esclarecimentos, gostaríamos de dizer, uma vez mais, a todos aqueles que se interessam pelo mundo das aventuras e dos Jogos Por Correspondência, que estamos atentos ao assunto. Assim que tenhamos o material necessário, vamos voltar a abordar aprofundadamente esse tema. Aliás, respondemos, desta maneira a alguns pedidos de jovens leitores que nos têm contactado. Por isso, continuem a escrever-nos, quer colocando questões, quer contando as vossas novidades na matéria para, dentro do espaço disponível, e das edições necessárias, satisfazermos o maior número de leitores possível. Muito se pode fazer dentro deste universo da Micromania e, para tal, contamos como sempre com a vossa preciosa ajuda e principalmente com as vossas colaborações..

Escrevam para: «Jornal de Notícias» (Micromania) – Rua Gonçalo Cristovão – 4052 Porto Codex.

O QUE JÁ SE JOGA...



RBI BASEBALL 2

Todos aqueles que se interessam pelos populares desportos americanos receberão com agrado este simulador de campeonato de Basebol denominado RBI BASEBALL 2. Trata-se de uma sequela de um jogo original, editado há já uns tempos que tem nesta versão melhorias substanciais, aliás, como não poderia deixar de ser Esses incrementos residem, substancialmente, no aspecto gráfico. RBI BASEBALL 2 é um jogo para duas pessoas, podendo jogar entre si, ou contra o computador e que tem, como características principais, todas aquelas emoções de um jogo de basebol, embora as regras do jogo para muitos não sejam conhecidas. Tecnicamente, esta versão está bastante boa, talvez mesmo a melhor no género, sendo a jogabilidade e a adictividade um ponto em aberto, pois nem todos gostam da modalidade.

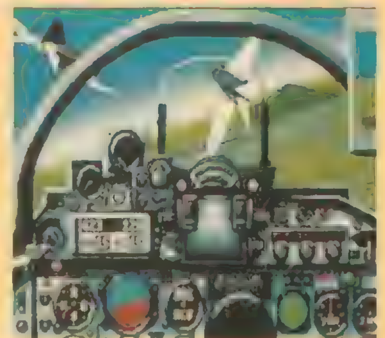
COMPUTADOR: ATARI ST
EDITOR: DOMARK.
GÉNERO: SIMULAÇÃO BASEBOL.
USA: MOUSE/JOYSTICK.
APRESENTAÇÃO: 18.
SOM ATARI: 17
GRÁFICOS: 18.
USO DA COR: 18
JOGABILIDADE: 17.
ADICTIVIDADE: 15.
TOTAL: 17.
OPINIÃO:
UM JOGO PARA APRECIADORES!



MONKEY ISLAND 2

LeChuck o terrível pirata fantasma está de volta, para atormentar uma vez mais todas as embarcações que navegam nos sete mares e, principalmente, para se vingar do jovem aventureiro Guybrush que o colocou, nas aventuras anteriores, sete palmos abaixo da terra. De volta à vida pela magia Voodoo, LeChuck tem preparados mil tormentos para o nosso herói, que só com muita astúcia e coragem conseguirá acabar, de uma vez por todas, com o amaldiçoado pirata MONKEY ISLAND 2 é simplesmente uma aventura prodigiosa dentro do seu peculiar estilo e que, nesta versão para os PC, está fabulosa. Graficamente, o detalhe dos cenários e personagens, bem como o uso da cor estão harmoniosamente combinados entre si, sendo o complemento sonoro o toque de perfeição nesta arrebatadora aventura gráfica.

COMPUTADOR PC.
EDITOR: US GOLD.
GÉNERO: AVENTURA
USA: MOUSE.
APRESENTAÇÃO: 20.
SOM PC: 20
GRÁFICOS: 20
USO DA COR: 20.
JOGABILIDADE: 19
ADICTIVIDADE: 19.
TOTAL: 20
OPINIÃO
UMA AVENTURA ARRASADORA!



AIR COMBAT

Segunda Guerra Mundial, Vietname e a guerra da Coreia, são alguns dos cenários de batalha deste tremendo simulador de avião de combate, aqui na versão para os PC Chuck Yeager's AIR COMBAT e um jogo em que a simulação e a acção se entrelaçam de tal maneira, de tal modo que a adictividade é quase imediata logo que estamos no ar, a pilotar o avião por nós previamente seleccionado Os movimentos deste simulador são fluidos, factor este de incremento substancial na jogabilidade que, aliado a adictividade torna este AIR COMBAT num dos melhores programas do genero Graficamente toda a perspectiva tridimensional dos aviões e cenários, embora não sendo totalmente original, está bem concebida, conferindo a acção um toque de realismo bastante impressionante. AIR COMBAT é a não perder pelos fans de simuladores

COMPUTADOR: PC
EDITOR ELECTRONIC ARTS
GÉNERO SIMULADOR
USA: MOUSE/JOYSTICK
APRESENTAÇÃO: 19
SOM PC: 18.
GRAFICOS 18
USO DA COR: 18
JOGABILIDADE 19
ADICTIVIDADE: 18
TOTAL 18
OPINIÃO ACÇÃO E SIMULAÇÃO DE MÃOS DADAS!

Todos podem colaborar!

Por JOÃO CRUZ

Sim, queremos deixar aqui uma vez mais anotado o facto de que independentemente do computador que possuam, todos os microjovens leitores desta secção semanal, podem colaborar na mesma, bastando unicamente indicar a que computador se referem quando enviam os mapas, pokes, dicas, rotinas, ... e desde já respondemos a algumas cartas de novos leitores que nos perguntam se para a rubrica JUÍZES NACIONAIS, podem enviar uma fotocópia de uma foto de passe, em vez da original. A resposta é não, pois uma vez que a secção passou a ser elaborada em cores, só aceitaremos fotos de passe nas mesmas condições, acompanhadas, como é óbvio, das respectivas críticas dos jogos. Seguindo nesta onda de esclarecimentos, prosseguimos respondendo a alguns leitores que nos perguntam, qual das versões nos referimos quando mencionamos o nome ATARI ST. Bom, o modelo que nos referimos é o ATARI 1040 ST FM, pois é o que satisfaz melhor a maior parte das capacidade do mesmo. O modelo 520 ST, embora bastante potente e dedicado quase exclusivamente a vídeo-jogos, está limitado na memória disponível, o que lhe causa lacunas a nível de digitalizações, tanto sonoras, como gráficas, aspectos estes que demonstram as verdadeiras capacidades do computador. Além disto, o modelo 1040 revela-se muito mais vantajoso, numa série de outros pormenores que se revelam significativos, quando procuramos argumentos que nos ajudem a optar por um, ou por outro modelo. No entanto, pormenores mais detalhados podem obte-los em qualquer uma das lojas da especialidade. Prosseguimos com o Carlos Manuel Gonçalves, da Rua Mártires da Liberdade, 9-B-r/c — 3850 Albergaria-a-Velha, possuidor de um Commodore 64 e que pede ajudas para o jogo GOONIES, pois não consegue de maneira alguma prosseguir no mesmo, e até mesmo, sair do primeiro quadro. Pretende ainda saber qual o código da primeira parte do jogo VINDICATOR e como colocar Pokes no Commodore 64. Quem estiver interessado em ajudar este leitor, pode contactá-lo na morada acima indicada, ou fazê-lo através desta rubrica. E pronto, esta semana ficamos por aqui restando-nos aguardar as vossas habituais colaborações. Escrevam...

O QUE JÁ SE JOGA...



ONSLAUGHT

O cenário deste jogo remete-nos a um ambiente medieval, perdido no tempo e submetido a combates constantes entre hordas de guerreiros fanáticos no cumprimento do seu dever, onde só a honra é o factor mais do que suficiente para se pegar numa arma e penetrar nos sangrentos campos de batalha. Neste clima insano não é de surpreender o facto do nosso herói ter desejos de conquista e, com as suas múltiplas armas e amuletos, tentar levar por diante os seus projectos, numa espécie de «sozinho contra todos»! Graficamente, ONSLAUGHT está soberbo sendo os campos de batalha minuciosamente elaborados e bastante coloridos, aliado aos efeitos sonoros trepidantes e a uma acção constante que envolve o jogador por completo. ONSLAUGHT cativa pela sua épica espectacularidade!

COMPUTADOR: ATARI ST.
EDITOR: HEWSON.
GÉNERO: ACÇÃO.
USA: MOUSE/JOYSTICK.
APRESENTAÇÃO: 18.
SOM ATARI: 18.
GRÁFICOS: 19. USO DA COR: 20.
MOVIMENTO: 18. ADICTIVIDADE: 20.
TOTAL: 18.
OPINIÃO: É ESPECTACULAR!



KNIGHT FORCE

Eis-nos perante mais um cenário medieval onde um reino de nome Belloth de pacatos habitantes, mas de nobres sentimentos, se encontra na iminência de um ataque feroz de um maléfico feiticeiro de nome Red Sabbath. O único trunfo deste bruxo é que ele retém em seu poder a princesa Tanya e usando-a como refém é capaz de ser bem sucedido. Como não podia deixar de ser, entramos nós em cena controlando um bravo guerreiro, empunhando uma espada cintilante e que tem como objectivo recolher cinco amuletos espalhados por diversos cenários do jogo, de modo a poder aceder ao temível castelo do maléfico feiticeiro. A tarefa é bastante dificultada, tanto pelos obstáculos de percurso, como pelas hordas de inimigos que nos surgem pela frente. KNIGHT FORCE, a experimentar!

COMPUTADOR: ATARI ST.
EDITOR: TITUS.
GÉNERO: ACÇÃO.
USA: MOUSE/JOYSTICK.
APRESENTAÇÃO: 19.
SOM ATARI: 17.
GRÁFICOS: 18. USO DA COR: 17.
MOVIMENTO: 15. ADICTIVIDADE: 18.
TOTAL: 18.
OPINIÃO: UM JOGO ATRAENTE!



HARD DRIVIN

Estamos de volta às conversões de máquinas de jogos e desta vez temos em mãos HARD DRIVIN, um espectacular simulador de automóveis, incrivelmente acrobático e mega-adictivo. De facto podemos mesmo afirmar que estamos perante o melhor simulador do género. Em HARD DRIVIN temos a possibilidade de optar entre mudanças automáticas, ou manuais e temos como objectivo cumprir determinados trajectos, num certo limite de tempo. Como é natural, a tarefa é dificultada por outros veículos que circulam nas duas faixas de rodagem. Graficamente está muito bom, com gráficos em três dimensões (sólidas), mas é no capítulo da animação que este simulador tem os seus maiores trunfos. Os percursos a efectuar são deveras aliciantes, permitindo-nos saltar, executar loopings, ...

COMPUTADOR: ATARI ST.
EDITOR: DOMARK.
GÉNERO: SIMULADOR.
USA: MOUSE/JOYSTICK.
APRESENTAÇÃO: 18.
SOM ATARI: 18.
GRÁFICOS: 19. USO DA COR: 18.
MOVIMENTO: 20. ADICTIVIDADE: 20.
TOTAL: 18.
OPINIÃO: O MELHOR NO GÉNERO!

Mais um lote de «dicas»

Por JOÃO CRUZ

Semana a semana esta secção vai atendendo todas as cartas possíveis que chegam à nossa Redacção, dando um ritmo certo a toda esta sucessão de acontecimentos que culminam em cada edição desta Micromania, realizada a pensar em vocês todos. Escreveu-nos o André Mendes, da Rua S. André, 9-4.º Direito — 4700 Braga, com o telefone 71695, com o indicativo 053. Ele possui um «Commodore Amiga 500» e tem tido dificuldade em encontrar, nas suas imediações, outros usuários do mesmo computador. Assim, gostaria que o contactassem para informações acerca do seu computador, nomeadamente como se introduzem POKES. Quanto à possibilidade de enviar mapas dos jogos para o seu computador a esta secção, a resposta é afirmativa e cá ficamos a aguardá-los. Este leitor deixou-nos ainda o seguinte lote de «dicas»: SHADOW WARRIORS — carregando na tecla zero do painel de teclas, do lado direito, desaparecem todos os inimigos do «screen»; carregando na tecla HELP passa-se automaticamente de nível, sem nenhum esforço; BATTLE SQUADRON — enquanto se joga, escrever a palavra CASTOR e fica-se com imunidade. De seguida, temos a carta do Hugo Padilhe, da Rua Carolina Michaëlis, 87-D-1.º — 3000 Coimbra, que gostaria de efectuar todo o tipo de trocas, com outros usuários de PC e compatíveis e, também, de saber como se introduzem POKES no seu computador. E prosseguimos com o pedido do Pedro Costa, da Travessa do Monte de Cima, Paços de Brandão — 4535 Lourosa, que desejava entrar em contacto com outros leitores que sejam possuidores de um computador MSX, para troca de «dicas», programas, mapas... e ainda para obter ajudas nós seguintes jogos: KNIGHTMARE, CAPITAN TRUENO e ASTRO MARINE CORPS. E do Mig Micro Club, temos as seguintes novidades: para os possuidores de SPECTRUM devem contactar o Bruno Pereira, da Rua da Palmilheira, 365 — 4445 Ermesinde, com o telefone 9715173; para os de MSX contactar o Hugo Mendes, da Rua de João Vieira, 1088 — 4435 Rio Tinto, com o telefone 7120242; e para a Secção de Atendimento aos Microcolegas e Informações, contactar o Nuno Santos, da Rua das Palmas, 35 Tras. — 4400 Rechousa, Vila Nova de Gaia, com o telefone 7120242. Bom e com o comunicado destes leitores, membros do Mig Micro Club terminamos por hoje, aguardando como sempre todas as vossas preciosas colaborações.

O QUE JÁ SE JOGA...



ULTIMATE RIDE

Uma vez mais entramos no mundo do motociclismo de alta competição e todos os seus pormenores apaixonantes desta modalidade. Desta vez, trata-se de ULTIMATE RIDE, o qual nos permite pilotarmos alguns dos modelos mais famosos da actualidade neste domínio, como é o caso da Yamaha FZR 400, a Honda CBR 600 e a Kawasaki Ninja ZX10. Os menus de apresentação e selecção são dos melhores, para jogos do género, com as opções mais comuns neste tipo de programas, aliadas a outros aspectos inovadores que lhe conferem um toque de originalidade. ULTIMATE RIDE tem uma boa perspectiva tridimensional e a nível de pormenores técnicos está bastante aceitável, embora dentro deste género e dos produtos mais recentes TEAM SUZUKI seja bem melhor!

COMPUTADOR: ATARI ST.
EDITOR: MINDSCAPE.
GÉNERO: SIMULAÇÃO MOTOS.
USA: MOUSE/JOYSTICK.
APRESENTAÇÃO: 19.
SOM ATARI: 17.
GRÁFICOS: 18.
USO DA COR: 17.
MOVIMENTO: 17.
ADICTIVIDADE: 17.
TOTAL: 17.
OPINIÃO: UMA BOA SIMULAÇÃO NO GÉNERO!



TOTAL RECALL

Trata-se da conversão para videojogo de um filme sensação já exibido entre nós e no qual nós somos Doug Quaid (interpretado no filme pelo musculado Arnold Shwarzenegger) que entra no mundo dos sonhos tornados realidade, através da sofisticada implantação na memória de «chips» produzidos pela Rekall Incorporated. Neste cenário futurista, o nosso herói tenta desesperadamente encontrar a sua identidade, e apercebe-se que toda a sua personalidade está ameaçada pelos guardas de um tal Richter, ao serviço do governador de Marte, de nome Cohaagen. O argumento deste TOTAL RECALL é assim um pouco confuso, mas quanto ao videojogo ele é basicamente de plataforma, tendo a variante de uma perseguição automobilística incrementado a acção.

COMPUTADOR: ATARI ST.
EDITOR: OCEAN.
GÉNERO: ACÇÃO/AVENTURA.
USA: MOUSE/JOYSTICK.
APRESENTAÇÃO: 17.
SOM ATARI: 17.
GRÁFICOS: 18.
USO DA COR: 17.
MOVIMENTO: 16.
ADICTIVIDADE: 17.
TOTAL: 17.
OPINIÃO: SE GOSTOU DO FILME, EXPERIMENTE O JOGO!



PRO TENNIS TOUR 2

Estamos perante uma segunda versão, de um clássico de 1990 produzido pela UBISOFT, particularmente dedicado a todos os amantes desta mundialmente conhecida modalidade desportiva que é o ténis. À primeira vista, a nível de inovações nesta versão, temos tudo a dobrar em relação ao original: possibilidade de jogo a pares, escolha entre jogadores femininos ou masculinos, menus com lotes de novas opções, sessões de treino, jogos singulares, campeonatos... PRO TENNIS TOUR 2 é deste modo uma versão mais aperfeiçoada e completa, tendo a nível técnico apontamentos a nível gráfico, sonoro e de animação deveras atractivos. Pode-se mesmo dizer que com esta nova versão, os aficcionados por esta modalidade, e não só, vão ter longas horas de ténis!

COMPUTADOR: ATARI ST.
EDITOR: UBISOFT.
GÉNERO: SIMULAÇÃO TÉNIS.
USA: MOUSE/JOYSTICK.
APRESENTAÇÃO: 18.
SOM ATARI: 18.
GRÁFICOS: 18.
USO DA COR: 17.
MOVIMENTO: 17.
ADICTIVIDADE: 19.
TOTAL: 18.
OPINIÃO: O TÉNIS A UM NÍVEL MAIS PERFEITO!

Novo microclube

Por JOÃO CRUZ

Semana a semana, novos contactos se estabelecem entre os leitores e esta rubrica, dando continuidade ao intercâmbio dos mais variados assuntos dentro da temática dos microcomputadores e video-ogos. E prosseguindo nesta metodologia, temos mais um lote de cartas a divulgar nesta edição. Começamos pelo grupo de amigos Mário e Ricardo e outras «individualidades», que formam o microclube The Crazys e que gostariam de trocar informações com jovens de todas as idades. Os computadores que possuem são o Spectrum, MSX, PC e Apple Mac e gostariam, para já, que os ajudassem a obter os seguintes programas: no Spectrum – Toi Acid Game e Aventura Original; no PC – Operation Stealth; no Apple Mac – Indiana Jones 3, The Graphic Adventure. Este grupo pode ser contactado para a Praça 5 de Outubro, 50 – 4750 Vila Verde. Para terminar, enviam as seguintes dicas: Spectrum – jogo Turtles, carregar em INV.VIDEO, DELETE, E, 3, 5, Q, A; jogo Astro Marine Corps, escrever CREEP na tabela de recordes; no PC – jogo Grand Prix Circuit, carregando em ESC obtêm-se 25 pontos, como se se tivesse passado de pista. De seguida temos a solicitação do André Lopes, da Rua Cândido Beirante, 5 – 4700 Braga, que possui um IMB PS/1 e na sua área não encontra ninguém com o seu tipo de computador. Gostava que alguém entrasse em contacto com ele, para introdução de POKES e para ajudas no jogo Rick Dangerous, na parte do Egipto. Além disto, este nosso leitor dá as seguinte dicas, para possíveis interessados: Karateka – para passar a armadilha, basta dar um pontapé para a frente e enquanto ela se recupera da queda, nós passamos; Manhattan Dealers – no local onde se encontram quatro janelas, colocamo-nos em frente à porta, encostados à parede e damos pontapés para trás, para eliminarmos o boneco... Temos também o pedido do José Rui Salvador, da Rua Dr. Aarão de Lacerda, 311 – 4100 Porto que gostaria fosse ajudado a introduzir POKES no Commodore Amiga. Podem contactar o José pelo telefone (02) 681800.

E, para terminar, temos mais uma solicitação, desta vez do Leonel Ramalho, da Rua Ferreira de Castro, 45 – 4445 Ermesinde, com o telefone 9719270 e que procura contactos para o MSX, de preferência residentes dentro da área do Porto. Até para a semana e continuem a escrever para: «Jornal de Notícias» (MICROMANIA), 4052 Porto Codex.

O QUE JA SE JOGA...







NAVY SEALS

Após termos comentado a versão 8-bits deste jogo, aqui estamos para fazer uma apreciação deste programa nos computadores de 16-bits. Como sabem, o argumento deste NAVY SEALS está baseado num filme com o mesmo nome e que há tempos estreou entre nós. No jogo, desempenhamos um papel de um corpo de tropas especiais da Marinha que tem como missão salvar os reféns de um helicóptero, abatido no Golfo Pérsico e, ao mesmo tempo, destruir umas quantas bases de mísseis, de organizações terroristas árabes. Poder-se-á dizer que esta versão de NAVY SEALS tem pormenores técnicos deveras cativantes e inovadores que, aliados a uma razoável jogabilidade, lhe conferem o estatuto de um bom jogo de acção. Mas nem tudo é só acção e há que planear bem todos os movimentos, para termos sucesso!

COMPUTADOR: ATARI ST
EDITOR: OCEAN.
GÉNERO ACÇÃO.
USA: MOUSE/JOYSTICK.
APRESENTAÇÃO: 18.
SOM ATARI: 17.
GRÁFICOS: 18.
USO DA COR: 16.
MOVIMENTO: 19
ADICTIVIDADE: 17.
TOTAL: 17.
OPINIÃO:
UMA VERSÃO MELHORADA!

NEBULUS 2

E continua a saga de Pogo, o pequeno ser verde saltitão que guarda as torres de um mundo encantado. Só que os seus dias de sossego extinguiram-se com a chegada de Uncle e seus comparsas que, sem meias medidas se apoderaram das torres giratórias dos sete planetas mágicos. A nossa tarefa é trazer de novo a paz e estabilidade, ao mundo mágico de Pogo. NEBULUS 2 é assim uma sequela de um clássico de bastante êxito e que muitos jogadores cativou durante horas a fio, na tentativa de superarem os desafios dos obstáculos das famosas torres giratórias. Esta nova versão traz algumas novidades, mas é basicamente a mesma estrutura de jogo. NEBULUS 2 tem gráficos coloridos e atraentes, mas toda a adictividade resume-se numa luta contra o tempo!

COMPUTADOR: ATARI ST.
EDITOR: CENTURY ENT.
GÉNERO: ACÇÃO/ESTRATÉGIA.
USA: MOUSE/JOYSTICK.
APRESENTAÇÃO. 18.
SOM ATARI: 16.
GRÁFICOS: 19.
USO DA COR: 18.
MOVIMENTO. 17.
ADICTIVIDADE· 18.
TOTAL: 18.
OPINIÃO:
REEDIÇÃO DE UM CLÁSSICO!

THUNDERHAWK

Seis diferentes cenários de guerra, repartidos por dez trepidantes missões em cada, é o recheado menu que nos oferece este simulador «arcade» denominado THUNDERHAWK. E referimo-nos a este programa como simulador «arcade», pois dispensa todo aquele emaranhado de teclas e funções, a que nos habituaram os anteriores simuladores e limitamo-nos a controlar o helicóptero com o «mouse e joystick». THUNDERHAWK é das últimas palavras em realista simulação, oferecendo-nos um destruidor AH-73M THUNDERHAWK, um helicóptero de intervenção cujo poder de jogo é devastador. Os cenários e os menus são superdetalhados e os gráficos tridimensionais são dos melhores no género. Mas o mais cativante de tudo neste THUNDERHAWK é a fluidez da animação, que lhe confere uma jogabilidade tremenda!

COMPUTADOR· ATARI ST
EDITOR: CORE.
GÉNERO: SIMULADOR.
USA: MOUSE/JOYSTICK
APRESENTAÇÃO: 19.
SOM ATARI: 17.
GRÁFICOS: 19.
USO DA COR: 18.
MOVIMENTO: 19.
ADITIVIDADE: 18.
TOTAL: 19
OPINIÃO:
PERTO DA REALIDADE!

JND

O interesse é mútuo

Por JOÃO CRUZ

O contacto semanal que aqui se realiza entre usuários de diversos micro-computadores é algo que já se tornou indispensável, para divulgar os diversos assuntos de interesse que este género de temas desperta nos jovens. Deste modo, esta Micromania e todos os seus habituais leitores «jogam» num interesse que é recíproco, preenchendo uma das lacunas importantes a este nível e que diz respeito à informação e divulgação de tudo relacionado com computadores, particularmente na parte dos vídeo-jogos a nível nacional. Assim, nessa perspectiva, continuamos atender as diversas cartas que entretanto nos vão chegando.

Começamos pela carta do Carlos Sousa, de Lugar da Igreja — Cortegaça, 3885 Esmoriz, que pretende trocar com outros leitores tudo o que estiver relacionado com o Commodore 500 e mesmo os possuidores de XT/AT. Prosseguimos com a carta enviada pelo Nuno Fonseca, da Rua Silva Tapada, 117-1.º-A, 4200 Porto, com o telefone 490330, e que gostaria que possuidores do Commodore 64 entrassem em contacto com ele, para efectuarem trocas. O Nuno enviou ainda a seguinte dica para o jogo SWIV: para obtermos vidas infinitas, basta durante o jogo carregar na tecla de pausa (H), carregar nas teclas CONTROL, Q, RUN-STOP, C=, e depois disto o «écran» tem que piscar.

Temos agora o Eduardo Araújo, da Rua Rio de Jaca, 775 — Borreles, 4415 Carvalhos, V. N. Gaia, que está interessado em programar no Commodore 64, procurando, particularmente, ajudas para elaborar cenários gráficos no mapa de um jogo e como detectar um movimento no Joystick para podermos controlar os Sprites por Joystick.

De Braga, temos a solicitação do Tiago Rodrigues, que pretende ser contactado por possuidores de um computador portátil Atari Lynx. Além disso, este nosso leitor possui um Timex 2048 a dispensar, pois vai mudar de computador. Podem contactá-lo para Lugar da Pia — Gualtar, 4700 Braga, ou se preferirem, podem-lhe telefonar para o 675844. E vamos terminar com a carta do Rui Filipe Oliveira, da Rua de Silva Brinco, 360 — 4465 S. Mamede Infesta e que possui um Commodore Amiga 500, estando interessado em entrar em contacto com outros possuidores do mesmo computador. Este leitor procura ainda, ajudas para o seguinte lote de programas: Brat, Turrican 2, Shadow of the Beast 2, e Hostages (como meter os agentes na embaixada, depois de estarem pendurados na janela?). E por hoje é tudo, continuem a escrever-nos para «Jornal de Notícias», Rua de Gonçalo Cristóvão — Porto.

O QUE JÁ SE JOGA...



EXILE

Quando regressarmos de mais uma jornada de exploração no espaço, recebemos uma mensagem a bordo da nossa nave da empresa colonizadora terrestre, informando que um tal de Triax, um cientista genético, escapara do seu exílio e preparava uma ofensiva alienígena contra o nosso planeta. Informados da base do vilão, temos que penetrar no referido esconderijo, correndo todos os riscos inerentes a este género de operações, de modo a capturarmos o terrível Triax e devolvê-lo de novo às mãos da justiça. EXILE é assim um agradável programa que alia a acção com a aventura; no qual para conseguirmos os nossos objectivos temos que ir resolvendo os diversos «puzzles» que Triax colocou deliberadamente no nosso trajecto. A nível técnico, EXILE está simples mas cativante.

COMPUTADOR: ATARI ST.
EDITOR: AUDIOGENIC.
GÉNERO: ACÇÃO/AVENTURA.
USA: MOUSE/JOYSTICK.
APRESENTAÇÃO: 17.
SOM: ATARI: 16.
GRÁFICOS: 17.
USO DA COR: 15.
MOVIMENTO: 16.
ADICTIVIDADE: 17.
TOTAL: 17.
OPINIÃO:
UM TOQUE DE ORIGINALIDADE!



THE SIMPSONS

E aqui temos a versão para computador das famosas desventuras, dos tão peculiares personagens da série televisiva THE SIMPSONS. Nesta aventura, Bart, o nosso herói, tem que evitar que o nosso planeta seja conquistado por seres alienígenas, que pretendem construir uma super-arma para dominar todos os terrestres Só Bart consegue ver estes seres através dos seus óculos raio-x e tem como objectivo esconder e destruir as diversas peças que os alienígenas precisam, para construirem a sua arma. Enfim, The Simpsons está muito bem elaborado, com os personagens e cenários no puro estilo dos tão populares desenhos animados e toda a aventura do jogo, embora um pouco difícil, torna-se aprazível de se jogar. Tecnicamente The Simpsons não tem falhas a assinalar!

COMPUTADOR: ATARI ST.
EDITOR: OCEAN.
GÉNERO: ACÇÃO/AVENTURA.
USA: MOUSE/JOYSTICK.
APRESENTAÇÃO: 19.
SOM ATARI: 18.
GRÁFICOS: 18.
USO DA COR: 19.
MOVIMENTO: 18.
ADICTIVIDADE: 19.
TOTAL: 19.
OPINIÃO:
PARA OS FÃS DA SÉRIE!



WHIRLWIND SNOOKER

Os apreciadores do tão popular jogo de bilhar, ou se preferirem «snooker», têm nesta versão para os computadores de 16-bits, uma tremenda e espectacular simulação deste tão afamado jogo. Whirlwind Snooker seguindo a linha do anterior clássico 3D Pool, proporciona-nos um nível técnico muito mais apurado, sem comparação a qualquer outro existente para os micro-computadores. O vasto lote de opções, aliado a elementos tais como a animação, os gráficos, a jogabilidade, os efeitos sonoros, fazem com que este Whirlwind Snooker seja tremendamente adictivo e cativante. O realismo, devido às diferentes panorâmicas que podemos obter da mesa de jogo, é de tal maneira espectacular que por vezes temos a sensação de que não estamos a jogar um jogo de computador. Não perca este jogo!

COMPUTADOR: ATARI ST.
EDITOR: VIRGEN GAMES.
GÉNERO: SNOOKER.
USA: MOUSE/JOYSTICK.
APRESENTAÇÃO: 20.
SOM ATARI: 18.
GRÁFICOS· 20.
USO DA COR: 20.
MOVIMENTO: 20.
ADICTIVIDADE: 20.
TOTAL: 20.
OPINIÃO: A NÃO PERDER, POIS É ESPECTACULAR!!!

Polémica chega ao fim

Por JOÃO CRUZ

O que torna mais fascinante este mundo dos vídeojogos é que há sempre algo de novo, novos temas a abordar, algo a comentar... E, desta vez, começamos por falar acerca da polémica que envolveu o lançamento, no mercado, da sequência do clássico BUBBLE BOBBLE, intitulada de RAINBOW ISLANDS. Para deleite de todos os apreciadores deste jogo nas máquinas dedicadas, surge finalmente a versão para os microcomputadores desse jogo. A polémica do lançamento esteve na origem de não cumprimento de contrato por parte da Firebird, a tempo e horas, e da intransmissibilidade do mesmo. Mas, para contentamento de todos, tudo se resolveu e aí temos a OCEAN (sempre ela) a lançar no micromercado o famoso RAINBOW ISLANDS (também apelidado de BUBBLE BOBBLE 2). Esperamos que todos aqueles que se deliciavam com o jogo no original o disfrutem da mesma maneira, agora nos microcomputadores, pois será um sinal de que a conversão está a um nível excelente.

E para continuarmos dentro da linha de assuntos que temos vindo a abordar ultimamente, vamos prosseguir com as «dicas» enviadas por Daniel Fonseca, de S. Mamede de Infesta, para o jogo BATMAN — THE MOVIE. Diz ele: no nível 2 (THE BATMOBILE) virar nos cruzamentos pela seguinte ordem: 1.°, 1.°, 3.°, 1.°, 1.°, 3.°, 1.°, 1.°, 1.°, 3.°, 1.°, 3.°, 1.°, 1.°, 1.°, 1.°, FIM; no nível 3 (CRACK THE JOCKER'S CODE) o objectivo é acertar nos três símbolos que constituem o código do Jocker e que é variável de jogo para jogo. Para tal, devemos ir fazendo várias tentativas e usando todas as nossas capacidades. Os números que aparecem por baixo de cada combinação dizem-nos o número de objectos que estão correctos. Quando esse número for 3, quer dizer que conseguimos decifrar o código, o que não é nada fácil! No nível 4 (GOTHAM CITY PARADE) o objectivo é rebentar todos os balões, cortando-lhes as cordas que os prendem aos camiões. De vez em quando, aparecem helicópteros os quais devemos evitar. De salientar que sempre que falhamos um balão, perdemos um pouco de energia. E é tudo em relação a este leitor a quem temos também que agradecer o bonito poema que nos remeteu acerca desta secção.

Já sabem, continuem a participar e escrevam sempre.

O QUE JÁ SE JOGA...



BEVERLY HILLS COP

Eis-nos perante a adaptação de um famoso filme que já foi produzido há uns bons tempos e do qual já se fez uma sequência... Estamos a referir-nos ao filme «O CAÇA-POLÍCIAS». Em BEVERLY HILLS COP temos de desempenhar o papel do activo polícia Axel Foley (protagonizado no filme pelo conhecido Eddy Murphy), e percorrer os quatro níveis do jogo, com o objectivo de capturar um perigoso traficante. Todas as fases do jogo estão repletas de acção e são bastante variadas, conferindo uma certa fidelidade às sequências mais importantes do próprio filme. Graficamente o jogo está bastante razoável, jogando bem com os coloridos cenários. No entanto BEVERLY HILLS COP poderia ter tido um tratamento mais cuidado na adictividade do mesmo.

COMPUTADOR: ATARI ST.
EDITOR: TYNE SOFT.
GÉNERO: ACÇÃO.
USA: MOUSES/JOYSTICK.
APRESENTAÇÃO: 18.
SOM ATARI: 16.
GRÁFICOS: 18.
USO DA COR: 17.
MOVIMENTO: 17.
ADICTIVIDADE: 18.
TOTAL: 17.
OPINIÃO: SE VIU O FILME, EXPERIMENTE O JOGO!



OPERATION THUNDERBOLT

O nosso objectivo é controlar um, ou dois mercenários, incumbidos de uma arriscada missão que consiste na tentativa de libertar os reféns a bordo de um avião comercial, retido algures entre a Tunísia e o Egipto, por terroristas denominados Kalubiens. Além disso, a missão dos mercenários é ultra-secreta, para evitar conflitos internacionais. Controlando um destes mercenários, estamos por conta própria em pleno território inimigo e teremos que fazer contactos, enfrentar dezenas de inimigos e verdadeiros batalhões de tanques, carros blindados, aviões, helicópteros, tipo «à la Rambo»! OPERATION THUNDERBOLT é uma conversão das máquinas e é também denominada de OPERATION WOLF 2. Esta versão para os 16-bits está deveras fenomenal.

COMPUTADOR: ATARI ST
EDITOR: OCEAN.
GÉNERO: ACÇÃO.
USA: MOUSE/JOYSTICK.
APRESENTAÇÃO: 20.
SOM ATARI: 19.
GRÁFICOS: 20.
USO DA COR: 20.
MOVIMENTO: 19.
ADICTIVIDADE: 20. TOTAL: 20.
OPINIÃO:
É UMA MÁQUINA EM CASA!



FIGHTER BOMBER

Existem simuladores e existem espectaculares simuladores! FIGHTER BOMBER é alucinante! Seleccionar um dos sete caças-bombardeiros mais famosos desta década é o nosso primeiro passo. Desde o MIG29 ao F16, passando pelo MIRAGE 2000, temos a possibilidade de escolha de um fabuloso lote de modernos aviões de combate. De seguida, há que escolher a missão que nos propomos cumprir e, assim, recebemos um precioso lote de informações acerca do nosso trajecto e alvos principais. Após isto há que equipar o avião com bombas e mísseis, podendo o computador fazer isto por nós. Finalmente, o levantar vôo e o tentar cumprir o objectivo. Inovações neste FIGHTER BOMBER: abastecimento aéreo, possibilidade de definirmos a nossa própria missão, entre outras!

COMPUTADOR: ATARI ST.
EDITOR: ACTIVISION.
GÉNERO: SIMULADOR DE VÔO.
USA: TECLAS/JOYSTICK.
APRESENTAÇÃO: 20.
SOM ATARI: 19.
GRÁFICOS: 19.
USO DA COR: 20.
MOVIMENTO: 16.
ADICTIVIDADE: 20. TOTAL: 19.
OPINIÃO:
FABULOSO SIMULADOR!

Solicitações não cessam

Por JOÃO CRUZ

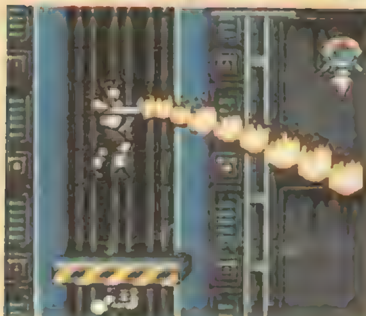
Uma constante de quem está por dentro destas «coisas» de computadores e vídeo-jogos, é necessidade permente de procurar saber cada vez mais e obter o maior número de informações nesta área. Por isso, quanto maior for o número de contactos neste assunto, mais se vão satisfazendo as nossas curioridades e dúvidas que, por vezes, tanto nos apoquentam.

Por este e outros motivos, as solicitações à MICROMANIA não cessam e aqui nos encontramos para satisfazer o maior número possível que nos vai chegando às mãos... E seguindo esta temática, temos a carta do Jorge André Cardoso, da Rua 2 n.º 659 — 4500 Espinho que possui um COMMODORE AMIGA e que solicita ajudas a outros possuidores do mesmo computador, para os seguintes programas: RAINBOW ISLANDS, CHASE HQ e RICK DANGEROUS. Para além disto enviou os seguintes POKES, mas para os seguintes jogos dos SPECTRUM: FREDDY HARDESTE IN MANHATTAN SOUTH-POKE 59005,0 (vidas infinitas); COBRA-POKE 36515,183 (vida infinitas); THE GOONIES--POKE 33409,0 (vidas infinitas); GREEN BERET-POKE 49747,201 (diminui a dificuldade do jogo); IKARI WARRIORS-POKE 39611,24 (vida infinitas); 1942 — POKE 40315,0 (vidas infinitas). Do Porto, temos o pedido de Francisco Cunha Leão, da Rua da Aliança, 42 — 4200 Porto que possui um terminal TIMEX 3000, mas que enfrenta um grande problema, pois não pode operar com ele já que perdeu a disquete de arranque, ou se preferirem disquete do sistema. Por isso o Francisco pede a alguém que possua o mesmo sistema, ou seja conhecedor de um local que possa fornecer a referida disquete, para entrar em contacto com ele, se preferirem, através do telefone: 814250, da rede do Porto. E vamos terminar por hoje, com o pedido do Telmo Alexandre Barbosa, da Praça da Corujeira, 99 — 4300 Porto que desejava entrar em contacto com leitores desta secção que possuam COMMODORE AMIGA e MSX, para efectuarem trocas a todos os níveis para estes computadores. E pronto, aqui fica uma vez mais a nossa solicitação para que os possuidores de outros computadores diferentes dos tão populares SPECTRUM, nos continuem a enviar mais mapas de jogos para os vossos computadores, incrementando o número de colaborações, o mais possível, nesta área.

Ficamos aguardar...

Escrevam para: JORNAL DE NOTÍCIAS - MICROMANIA - RUA GONÇALO CRISTÓVÃO, 4052 PORTO CODEX.

O QUE JÁ SE JOGA...



SWITCHBLADE 2

Após o grande sucesso do clássico original, eis-nos agora perante a nova versão denominada SWITCHBLADE 2. O argumento desta nova aventura está situado 200 anos após o nosso original herói, de nome Hiro, ter recuperado a sagrada espada de fogo e com ela ter banido as terríveis forças de Havok da face da Terra. Desde então, o mundo cibernético de Thraxx conheceu uma evolução tecnológica fantástica, vivendo uma paz que acabaria por não durar muito tempo, pois os inimigos estão de volta e espalharam as diferentes peças que constituem a sagrada espada por inúmeros lugares de uma cidade futurista de Thraxx. A missão de voltar a colocar tudo na normalidade está a cargo de um jovem guerreiro, descendente de Hiro, o qual controlamos na sua missão!

COMPUTADOR: ATARI ST.
EDITOR: GREMLIN GRAPHICS.
GÉNERO: ACÇÃO.
USA: MOUSE/JOYSTICK.
APRESENTAÇÃO: 19.
SOM ATARI: 19
GRÁFICOS: 20.
USO DA COR: 20
MOVIMENTO: 18.
ADICTIVIDADE: 20.
TOTAL: 20.
OPINIÃO:
REEDIÇÃO DE UM CLÁSSICO!!!



R-TYPE 2

O terrível império Bydo está de novo activo e com dezenas e dezenas de novas aberrações cibernéticas nas suas hordas, consitutindo um novo e gigantesco exército do mal, de proporções galáticas. Às forças terrestres nada mais lhes resta do que incrementarem a popular nave de combate R-9 usada na última grande batalha intergalática incumbindo um novo heróis de uma nova e devastadora missão, de modo a assegurar, uma vez mais, a estabilidade sideral de todos os sistemas solares conhecidos Este R-TYPE 2 está baseado em termos de acção, na versão original. Só que existem novos pormenores, particularmente a nível gráfico, que lhe conferem um estatuto novo na estrutura de jogo. O objectivo mantém--se: a destruição de tudo o que vai surgindo pelas frente!

COMPUTADOR ATARI ST
EDITOR: ACTIVISION.
GÉNERO: ACÇÃO.
USA: MOUSE/JOYSTICK.
APRESENTAÇÃO: 20.
SOM ATARI· 18.
GRÁFICOS: 20
USO DA COR: 20.
MOVIMENTO. 19.
ADICTIVIDADE: 20.
TOTAL: 20.
OPINIÃO: A PEDIDO DE MUITOS FÃS DO ORIGINAL..



DEUTEROS

Num futuro não muito distante dos nossos dias, o cenário do nosso planeta Terra é aquilo a que poderemos chamar de «uma autêntica visão de Dante». Todos os bens primários e essenciais à nossa sobrevivência estão a escassear e cabe-nos a nós, como presidente da Confederação de todas as nações terrestres, adoptar uma estratégia que liberte o nosso planeta do caos em que se encontra. Para tal, temos que incrementar postos de trabalho primordiais, repartidos por cientistas que incrementarão novas tecnologias, operários de fábricas para operarem com as matérias-primas e fuzileiros espaciais para manterem a ordem e conquistar novos mundos que nos forneçam elementos indispensáveis à recuperação do nosso planeta. DEUTEROS é daqueles jogos de estratégia que nos prendem horas e horas!

COMPUTADOR: ATARI ST.
EDITOR: ACTIVISION.
GÉNERO: ACÇÃO/ESTRATÉGICA.
USA: MOUSE/JOYSTICK.
APRESENTAÇÃO: 19.
SOM ATARI: 16.
GRÁFICOS: 17.
USO DA COR: 18.
MOVIMENTO: 15.
ADICTIVIDADE: 17.
TOTAL: 17.
OPINIÃO:
PARA APRECIADORES DO GÉNERO!

É uma questão de escrever!

Por JOÃO CRUZ

Os videojogos e seus intrincados «puzzles» levam-nos, por vezes, a caírmos em becos sem saída, sem sabermos como superar tais dificuldades. Portanto, só apelando para outros usuários e, numa constante busca de respostas, é que vamos esclarecendo todas as nossas dúvidas. Ora, através deste espaço temos a possibilidade de divulgar as nossas solicitações, para podermos vir a ser auxiliados. Assim, apercebemo-nos que, no fundo, é tudo uma questão de escrever o que pretendemos e, se não formos atendidos no nosso primeiro pedido, as directivas são as de o continuarmos a fazer até obtermos as respostas que procurávamos.

E, depois disto, temos a carta do Moacir Jamares, da Urbanização da Finlândia, ent. 20 r/c, n.º 5, Caxinas, 4480 Vila do Conde, que possui um PC e deseja efectuar todo o tipo de trocas com outros usuários do mesmo computador que possuam, em particular, os seguintes programas: VENDETA, PREDATOR, SPACE ACE, CHASE HQ e TINTIM ON THE MOON.

Prosseguimos com a carta do Pedro Vilaça, da Rua Alves Roçadas, 165-2.º esquerdo, 4760 Vila Nova de Famalicão, possuidor de um COMMODORE AMIGA 500 e que procura ajudas para o seguinte lote de programas: IMPOSSAMOLE, LOST PATROL, CAR VUP, POWERMONGER, IVANHOE, TURRICAN 2, NARCO POLICE e JAMES PONDE. Este leitor deseja ainda que outros leitores, possuidores do mesmo tipo de computador, lhe escrevam para efectuarem todo o tipo de trocas possível e para fomentarem amizade nesta área, uma vez que ele só conseguiu obter, até agora, um só correspondente e queria alargar, dentro do possível, o seu ciclo de amizade de usuários de COMMODORE AMIGA, que, todos sabemos, são já consideravelmente bastantes em Portugal. Escrevam-se e escrevam-nos.

E eis a solicitação de mais um leitor, usuário de um PC, de nome Pedro Barreiros, possuidor de um modelo HYUNDAI 386SE, morador na Rua António Feliciano de Castilho, 442, Pedrouços – Areosa, 4445 Ermesinde, e que tem dificuldades em deslocar no jogo F-19 STEALTH FIGHTER, quer da base aérea, quer do porta-aviões, pois desconhece a combinação das teclas para efectuar tal operação. Quem puder ajudar este leitor, já sabe para onde o pode fazer...

E vamos terminar a edição de hoje, aguardando como sempre as sempre preciosas colaborações da vossa parte. Escrevam para: JORNAL DE NOTÍCIAS – MICROMANIA, 4052 PORTO CODEX.

O QUE JAIME JOGA...



ARMALYTE

Algures numa galáxia distante, tremendas batalhas espaciais ocorrem constantemente entre piratas do espaço e as forças federais de um império estelar. A zona onde os combates se intensificam é denominada «Zona da Morte» e é composta por cinco áreas (cinco níveis de jogo), nas quais controlamos uma pequena nave que pode recolher poder de fogo adicional e tem como principal objectivo escapar ilesa daquela zona proibida em que se meteu. ARMALYTE é mais um «shoot'em'up», muito ao estilo de clássicos tais como R-TYPE e MENACE, e que pouco mais acrescenta ao que já foi feito no género. Apesar disso é um jogo adictivo, devido à sua jogabilidade e tecnicamente está bastante razoável, com gráficos bem definidos, um bom jogo de cor e efeitos sonoros adequados à acção.

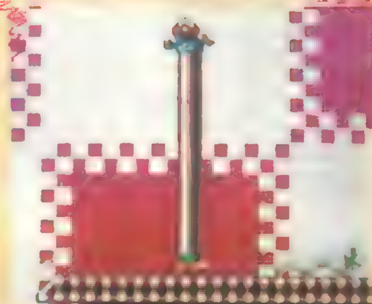
COMPUTADOR: ATARI ST.
EDITOR: THALAMUS.
GÉNERO. ACÇÃO
USA· MOUSE/JOYSTICK
APRESENTAÇÃO: 18.
SOM ATARI: 17.
GRÁFICOS: 17.
USO DA COR: 17.
MOVIMENTO: 17.
ADICTIVIDADE: 16.
TOTAL: 17.
OPINIÃO:
MAIS UM NO GÉNERO!



F1 GRAND PRIX

Do autor do espectacular clássico STUNT CAR RACER (entre outros...) eis este brilhante FORMULA 1 GRAND PRIX. Se bem que a lista de programas deste género seja já enorme, pode dizer-se que esta simulação foge dos parâmetros normais, devido à sua excelente técnica de programação. Trata-se mesmo não de uma simples simulação de um carro de Fórmula 1, mas sim de um campeonato inteiro de Fórmula 1, com 26 carros à escolha, 16 provas em países diferentes. Tudo isto num realismo tal, que facilmente identificamos os locais onde as provas se efectuam, pois os dados de programação deste FORMULA 1 GRAND PRIX foram aproveitados, ao detalhe, do Campeonato do Mundo da modalidade de 1990. Este jogo é um autêntico clássico no género e um produto de alta qualidade.

COMPUTADOR: ATARI ST
EDITOR: MICROPROSE.
GÉNERO: SIMULAÇÃO.
USA: MOUSE/JOYSTICK.
APRESENTAÇÃO: 20.
SOM ATARI: 18.
GRÁFICOS: 20.
USO DA COR: 20.
MOVIMENTO: 20.
ADICTIVIDADE: 20
TOTAL: 20.
OPINIÃO:
UMA SIMULAÇÃO AUTÊNTICA!!!



ROBOCOD

Eis a sequela de um clássico de nome JAMES POND e que tem por nome ROBOCOD. Na primeira aventura o nosso herói conseguiu pôr termos às ideias dominadoras de um cientista louco, de nome dr. Maybe. Só que este escapou e está de volta, com mais planos mirabolantes para subjugar a humanidade. Desta vez, criou uma fábrica de brinquedos «Vo-odos» e pretende, deste modo, substituir cada cidadão por um boneco à sua semelhança. Uma loucura que o nosso agente ROBOCOD, metade anfíbio, metade máquina, vai tentar impedir neste clássico jogo de plataforma, derrubando todos os brinquedos que se movam dentro do complexo do dr. Maybe. ROBOCOD é, assim, mais um excelente jogo no género, a provar que as ideias ainda são novas, mesmo num género em que existem já dezenas de programas!

COMPUTADOR: ATARI ST.
EDITOR. US GOLD.
GÉNERO: PLATAFORMA.
USA: MOUSE/JOYSTICK
APRESENTAÇÃO: 19.
SOM ATARI: 18
GRÁFICOS. 18.
USO DA COR: 18.
MOVIMENTO: 19.
ADICTIVIDADE· 19
TOTAL: 19.
OPINIÃO·
MAIS UM CLÁSSICO NO GÉNERO!

Há computadores e computadores!

Por JOÃO CRUZ

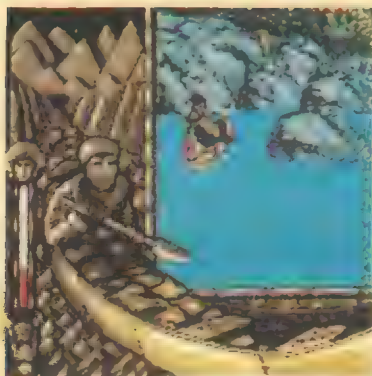
Aqui estamos nós em mais uma edição da Micromania, numa vertente voltada para os computadores ligeiramente diferentes dos tão populares Spectrum. Há computadores e computadores sendo que, dentro das possibilidades, há que dar um espaço a todos para que nos possamos debruçar mais globalmente sobre este fascinante mundo da informática recriativa e tudo o que a rodeia.

Começamos pela carta do Artur Alexandre Moreira, da Rua Coelho Neto, 61-1.°, 4000 Porto, e que coloca as seguintes questões, uma vez que está para adquirir o modelo EURO PC, da marca alemã SCHNEIDER: 1 — Este modelo possui 8 ou 16-bits? 2 — É compatível com o SPECTRUM, o AMIGA, o ATARI, ou algum outro modelo existente no micromercado nacional? Bom, caro Artur, a resposta precisa para estas tuas perguntas poderás obtê-las, com certeza, no local onde irás adquirir o teu computador; mas desde já poderemos-te salientar, uma vez que não nos forneces dados mais precisos, que o teu modelo é uma máquina de 16-bits e é compatível com os modelos PC existentes no micromercado. Prosseguimos com a carta do CJT (Clube Juvenil Taipense), da Vivenda S. José, Charneca, 4800 Caldas das Taipas, com o tel. 471329, na qual informa todos os habituais leitores desta secção que acaba de criar um departamento informático, destinado a todos os possuidores do COMMODORE 64 K. Este novo departamento tem como objectivo juntar o maior número de interessados, possibilitando, assim, que o clube edite o «Informático», um jornal que irá servir de elo a todos os possuidores do COMMODORE 64 K. Para mais informações, já sabem como entrar em contacto com o CJT.

Falando do COMMODORE 64 K, temos também a carta do Paulo Jorge Pinheiro, da Rua Sameiros de Baixo, 323, 4405 Valadares, e que gostaria de saber como se introduzem POKES neste computador, desejando desde já obter os POKES do seguinte lote de programas: RED HEAT, SILKWORM, THE UNTOUCHABLES, OPERATION WOLF, DRAGON NINJA, SANXION, WONDERBOY, XENON, THE NEW-ZEALAND STORY, ALTERED BEAST... Este leitor desejaria ainda que o contactassem todos aqueles que possuem o mesmo tipo de computador.

E por hoje é tudo.

O QUE JÁ SE JOGA...



COLORADO

Um dia, Davey O'Brian deu com um índio moribundo e este rogou-lhe que o enterrasse após a sua morte, para que a sua alma descansasse em paz. Davey assim o fez e, como recompensa, recebeu um mapa que continha o trajecto secreto de uma mina de ouro perdida. O nosso herói põe-se logo a caminho pois dinheiro é dinheiro e heroísmos à parte. No entanto, índios menos bondosos fazem-lhe frente durante todo o percurso, como se já não bastassem os múltiplos obstáculos que o nosso herói tem que superar. COLORADO é um jogo que vem de «terras» de França, produzido pela SILMARILS, empresa autora de outros grandes êxitos e que, desta vez, também não deixa os seus créditos esmorecerem. COLORADO é um bom jogo muito ao estilo do clássico TARGHAN.

COMPUTADOR: ATARI ST.
EDITOR: SILMARILS.
GÉNERO: ACÇÃO/AVENTURA.
USA: MOUSE/JOYSTICK.
APRESENTAÇÃO: 18.
SOM ATARI: 14. GRÁFICOS: 19.
USO DA COR: 18. MOVIMENTO: 16.
ADICTIVIDADE: 17.
TOTAL: 18.
OPINIÃO: UMA BOA AVENTURA NO OESTE!



KID GLOVES

Para todos aqueles que são fervorosos adeptos de jogos tipo TWIN WORLD, RICK DANGEROUS, entre outros, eis uma nova aventura neste género para os computadores de 16-bits que, de certeza, cativará os amantes dos jogos de plataformas. Em KID GLOVES controlamos um pequeno rapazito perdido numa das florestas do mundo da fantasia e o seu objectivo é retornar ao lar-doce-lar. Entre evitar numerosos obstáculos e peculiares inimigos, recolhendo durante o nosso trajecto variados e úteis objectos, temos que traçar um percurso de tal modo seguro que nos conduza com sucesso ao nosso objectivo primordial. Neste KID GLOVES, além dos gráficos e cenários, há a destacar os efeitos sonoros do jogo, muito bem adequados. KID GLOVES é a experimentar!

COMPUTADOR: ATARI ST.
EDITOR: MILLENNIUM.
GÉNERO: ACÇÃO/PLATAFORMA
USA: ACÇÃO/JOYSTICK.
APRESENTAÇÃO: 18.
SOM ATARI: 18.
GRÁFICOS: 18. USO DA COR: 19.
MOVIMENTO: 17. ADICTIVIDADE: 18.
TOTAL: 18.
OPINIÃO: UM BOM JOGO NO GÉNERO!



XENOMORPH

Algo correu mal a bordo do cargeiro espacial Mombassa Oak. Estranhas falhas mecânicas e a nível dos circuitos eléctricos vitais aconteceram de tal modo que, quando mal o último tripulante (nós) se apercebe do sucedido, toda a tripulação do Oak está morta. Aterrorizado pelo sucedido o nosso herói aterra de emergência o Oak, na plataforma Atargatis, uma das colónias mineiras das luas em exploração, num diferente e longínquo sistema solar. Uma vez lá, o nosso herói fica totalmente petrificado ao constatar que não há sinais de vida também na plataforma. Ele está sozinho e a reparação do Oak é o seu objectivo principal para escapar com vida daquela base infestada de Aliens que ele, infelizmente, viria a enfrentar. XENOMORPH é «suspense» total!

COMPUTADOR: ATARI ST.
EDITOR: PANDORA.
GÉNERO: ICON/AVENTURA.
USA: MOUSE/TECLAS.
APRESENTAÇÃO: 19.
SOM ATARI: 18.
GRÁFICOS: 19.
USO DA COR: 18.
MOVIMENTO: 17.
ADICTIVIDADE: 20.
TOTAL: 19.
OPINIÃO: UM JOGO DE DAR MEDO!

Ajudar para ser ajudado!

Por JOÃO CRUZ

Esta habitual troca de informações entre esta rubrica e seus leitores tem muito de «ajudar para ser ajudado», pois quando as colaborações nos chegam às mãos elas são não só para ajudar os que delas necessitam, mas para incentivarem a continuidade deste projecto; e também os leitores colaboradores acabam por ser ajudados, por outras colaborações que aqui se vão publicando e que acabam por responder a muitas das suas solicitações. Bom, continuem a escrever e a colaborar, pois de nenhum modo é tempo perdido e além de ser sempre útil é um enorme incentivo para nós...

Sendo assim, vamos dar continuidade na resposta a mais algumas cartas que entretanto nos foram chegando às mãos. Começamos pelo Rui Fernando Silva, da Rua do Comandante Capas Peneda, 25-3.º Esquerdo – 4445 Ermesinde, que nos conta que ficou bastante entusiasmado por simuladores, depois de ter lido a crítica positiva que fizemos ao jogo F16-COMBAT PILOT e por isso gostava de entrar em contacto com outros leitores que também apreciem o mesmo género de jogos e que lhe possam indicar onde arranjar bons simuladores do género.

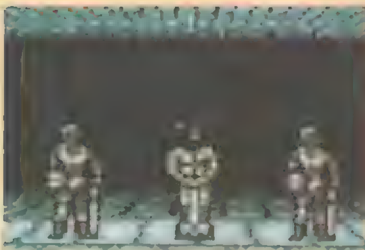
Prosseguimos com a solicitação do Filipe Sousa, da Rua da Escoura, 106-4.º Direito – 4700 Braga, que deseja trocar pokes, dicas, mapas, programas e todo o tipo de informações com possuidores de Spectrum 48K ou 128K+2. O Filipe procura particularmente o seguinte lote de programas: IVANHOE, PRO TENNIS TOUR 2, ASTRO MARINE CORPS, RODLAND, SUPER OFF ROAD RACER e outros jogos de sucesso no Spectrum. Procura também uma dica de vidas infinitas para o jogo RAINBOW ISLANDS. Para terminar, diz o Filipe que está interessado em adquirir a consola FAMICON que tem por cor principal o rosa e quem o puder ajudar é favor contactá-lo.

E vamos terminar por hoje com a carta da Paula Feliciano, da Quinta do Gervásio, 16 — 2640 Mafra, que gostaria de trocar correspondência com outros leitores desta secção para troca de mapas, dicas, pokes, carregadores...

É de aproveitar, pois não é todos os dias que encontramos «uma» jovem por estes lados. Além disso, a Paula enviou as seguintes dicas: SUPER STUNTMAN — premir BIG SCORE na tabela classificativa, para obtermos vidas infinitas: IMPACT – os códigos são EGGS no nível 11; CHIP, nível 21; LEAD, nível 31; TICK, nível 41 e CASE, nível 51. Pronto, hoje ficamos por aqui, aguardando as vossas cartas!

Escrevam para: JORNAL DE NOTÍCIAS – MICROMANIA, Rua de Gonçalo Cristóvão, 4052 – Porto Codex.

O QUE JÁ SE JOGA...



GALDREGONS DOMAIN

Nesta primeira incursão que fazemos dentro do mundo dos Commodore 64, na área dos 8-bits, começamos por um vídeo-jogo da linha dos clássicos «role playing games». GALDREGONS DOMAIN é uma aventura medieval, na qual temos o papel de um nobre guerreiro que em busca de aventuras se vê confrontado com os labirintos de um castelo e com dezenas de inimigos, divididos entre monstros mitológicos e gigantescos guerreiros. GALDREGONS DOMAIN talvez não seja tão bom como os clássicos DUNGEON, MASTER, BLOODWYCH..., mas é concerteza um jogo a não perder pelos «fans» do mundo Role Playing. Tecnicamente o jogo está bastante aceitável, quer graficamente, quer a nível sonoro e só alguma lentidão na animação lhe corta um pouco a jogabilidade!

COMPUTADOR: COMMODORE 64
EDITOR: PLAYERS.
GÉNERO: AVENTURA.
USA: TECLAS/JOYSTICK
APRESENTAÇÃO: 17
SOM CMB64: 16.
GRÁFICOS: 17
USO DA COR: 16.
JOGABILIDADE: 15.
ADICTIVIDADE: 16.
TOTAL: 17.
OPINIÃO:
UM BOM JOGO NO GÉNERO!



LOGICAL

E estamos uma vez mais com os jogos de reflexão «em cena». Desta vez trata-se de LOGICAL, um jogo pertencente à classe daqueles programas «puzzle», em que temos que usar a nossa habilidade mental para conseguirmos completar o objectivo do jogo. E são 99 os níveis que nos aguardam, para colocarmos a nossa destreza mental em dia. O objectivo consiste em movimentar esferas de várias cores, por um labirinto de canais, até as introduzirmos nos quatro orifícios de cada uma das rodas que se encontram no jogo. LOGICAL é mais fácil a jogar do que a explicar, mas basta dizer que temos um tempo limite para completarmos a nossa tarefa e que os canais reservam-nos várias surpresas, para dificultar, ou mesmo ajudar o nosso objectivo. Tecnicamente o jogo está espantoso, digno mesmo de um popular jogo das máquinas.

COMPUTADOR:
COMMODORE AMIGA.
EDITOR: RAINBOW ARTS.
GÉNERO: REFLEXÃO
USA: MOUSE.
APRESENTAÇÃO: 19.
SOM AMIGA: 19.
GRÁFICOS: 18.
USO DA COR: 19.
JOGABILIDADE: 20.
ADICTIVIDADE: 20.
TOTAL: 19
OPINIÃO:
UM CLÁSSICO NO GÉNERO!



NIGHTHAWK

Mais uma incursão na área dos simuladores de voo e desta vez com a sequela do soberbo F19 STEALTH FIGHTHER, denominado NIGHTYHAW F-117 A STEALTH FIGHRER 2.0. E o que se trata aqui é nada mais, nada menos do que um incrementar das potencialidades do simulador anterior, dando-lhe novos cenários e uns toques mais realistas, a nível de simulação, na técnica de controlo do referido avião. O jogo começa, tal como em outros programas do género, por nos dar menus bastante repletos de funções, opções e missões que nos poderão colocar em operações na Líbia, na Europa, ou no Golfo. A espectacularidade tridimensional deste género de programas, está bem patente neste NIGTHAWK, o que por si só lhe confere um realismo fora do vulgar. NIGHTAWK é sem dúvida um dos melhores simuladores de voo para os microcomputadores.

COMPUTADOR: PC.
EDITOR: MICROPROSE.
GÉNERO: SIMULADOR.
USA: MOUSE/JOYSTICK.
APRESENTAÇÃO: 20.
SOM PC: 19.
GRÁFICOS: 19
USO DA COR: 19.
JOGABILIDADE: 18.
ADICTIVIDADE: 18
TOTAL: 19.
OPINIÃO:
PARA QUEM GOSTA DE VOAR!

Trocas de programas

Por JOÃO CRUZ

De entre muitas outras coisas importantes que são abordadas nas cartas que os nossos jovens leitores nos escrevem, a maioria incentiva-nos a continuar o nosso trabalho e a prosseguirmos com esta rotina semanal, desejada por todos aqueles que se dedicam a este fascinante «hobby»... E vamos continuar esta semana, respondendo e divulgando mais algumas solicitações dos nossos habituais leitores. Assim, escreveram-nos o Edgar e o José que formam o grupo Microman, da Rua Alves Redol, 53 — 4445 Ermesinde, perguntando-nos se o ATARI 1040 ST admite impressora a cores e um disco duro. A resposta é sim, como não podia deixar de ser, visto que o computador em questão tem capacidades e qualidades bem adequadas ao uso de todo o tipo de «hardware». Estes jovens desejam também saber como se terminam os jogos CAPTAIN BLOOD, DEATH WISH III, MICKEY MOUSE e enviaram a seguinte «dica», para os possuidores de um Commodore 64:0 POKE 808, 225 inutiliza as teclas RUN/STOP RESTORE, o que é muito útil pois assim ninguém pode listar um programa da nossa autoria. Da Alameda do Frejal, 365-1.° Direito — 4700 Braga, escreveu o João Miguel Silva, dizendo-nos que é possuidor de um SPECTRUM 128K+2 e que gostaria de saber como se introduzem POKES neste computador, pois pretende obter alguns para o jogo CHASE HQ que tanto o cativa. E prosseguimos com o pedido do Fernando Mário Simões, da Rua Dr. Brito-Sôsa — 3840 Aveiro, que está interessado em trocar programas com outros leitores e que procura especialmente alguém que possua o VIAGEM AO CENTRO DA TERRA e o GRAPHIC ADVENTURE CREATOR, pois ele está bastante interessado em obtê-los. De seguida temos mais um leitor habitual que deseja corresponder-se com outros jovens, para troca de mapas, Pokes e «dicas». Escrevam para o Rui Manuel, Rua Nossa Senhora do Alívio, 33 — Perosinho — 4415 Carvalhos, Vila Nova de Gaia. E para terminar por hoje, gostaríamos de alertar todos os nossos leitores que desejem participar na rubrica JUÍZES NACIONAIS desta secção, que só publicamos os trabalhos que nos enviarem, se nos remeterem uma foto de passe colorida. Aqui fica o alerta e até à próxima semana...

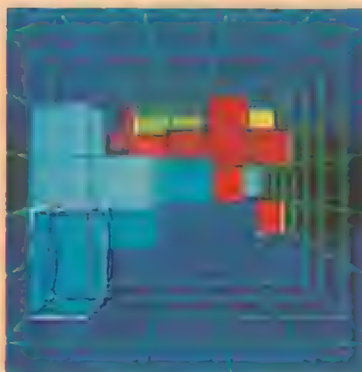
O QUE JÁ SE JOGA...



EMLYN HUGHES FOOTBALL

Terminado o «Mundial» de futebol Itália 90, eis que as empresas de videojogos colaboram de maneira a que não passe despercebido todo este evento futebolístico, alegria de milhares de adeptos da modalidade. São vários os jogos que têm vindo a surgir no micromercado, fazendo alusão, uns mais directos do que outros, à referida competição. A seu tempo falaremos deles. Mas, desta vez, vamos debruçar-nos sobre a versão para os computadores de 16-bits, de um dos melhores jogos de futebol dos 8-bits; trata-se de EMLYN HUGHES INTERNATIONAL FOOTBALL. E o que há a acrescentar a mais esta versão? Bom, há apenas que dizer que ela está fabulosa, repleta de pormenores, brilhante a nível de programação e o mais fascinante de tudo, as manifestações digitalizadas do público!

COMPUTADOR: ATARI ST.
EDITOR: AUDIOGENIC.
GÉNERO: SIM. DE FUTEBOL.
USA: TECLAS/JOYSTICK.
APRESENTAÇÃO: 19.
SOM ATARIK: 20.
GRÁFICOS: 19
USO DA COR: 20.
MOVIMENTO: 20.
ADICTIVIDADE: 20.
TOTAL: 20.
OPINIÃO: O MELHOR JOGO DE FUTEBOL!



BLOCK OUT

Não, não se trata de TETRIS 2, mas bem que esse subtítulo lhe seria bastante adequado. BLOCK OUT é, por assim dizer, o clássico TETRIS em três dimensões. No jogo, controlamos, uma a uma, as peças geométricas que, aleatoriamente, em formato e disposição, vão caindo num «fosso» paralelipípedo e é o nosso objectivo dispor das peças correctamente, de modo a que todas juntas formem uma base plana compacta e, quando isso acontecer, essa base desaparecerá. O problema está na disposição correcta das peças e o acumular de bases incompletas. O controlo sobre as peças que caem é o trunfo mais espectacular deste BLOCK OUT, sobre todos os jogos do género. Devido ao tridimensionalismo, podemos mover as peças em várias direcções e ajustá-las às nossas pretensões...

COMPUTADOR: ATARI ST.
EDITOR: CALIFORNIA DREAMS
GÉNERO: HABILIDADE MENTAL
USA: MOUSE/TECLAS.
APRESENTAÇÃO: 18.
SOM ATARI: 18.
GRÁFICOS: 18.
USO DA COR: 18.
MOVIMENTO: 19.
ADICTIVIDADE: 20
TOTAL: 19.
OPINIÃO: ADICTIVIDADE ACIMA DE TUDO!



SIM CITY

Estamos perante um complexo programa de estratégia de enormes proporções, devido a toda a sua brilhante complexidade e riqueza de interligações, entre todas as decisões levadas a cabo pelo jogador. SIM CITY, como o próprio nome nos sugere, trata-de se um videojogo que simula a construção de uma grande cidade industrializada, fazendo uso dos recursos disponíveis e partindo (ou não) praticamente do nada. Portanto, desempenhamos como que o papel de um arquitecto que, fazendo usufruto dos seus recursos económicos, tem que construir organizadamente uma cidade de «sonho»... Vários ícones nos fornecem todos os dados necessários para alcançarmos o que pretendemos. SIM CITY é um jogo comparável a um POPULOUS, só que com dose dupla de complexidade!

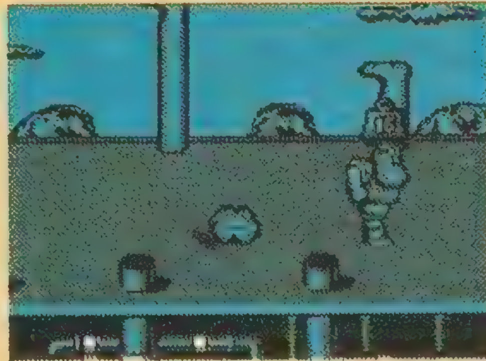
COMPUTADOR: ATARI ST.
EDITOR: INFORGAMES.
GÉNERO: ESTRATÉGIA.
USA. TECLAS/MOUSE.
APRESENTAÇÃO: 17
SOM ATARI. 14.
GRÁFICOS: 17
USO DA COR: 18.
MOVIMENTO: 18.
ADICTIVIDADE: 19
TOTAL: 18.
OPINIÃO: ORIGINAL É A PALAVRA DE ORDEM!



PRO GO-KART SIMULATOR

Depois de competição entre carros da fórmula um, motos, camiões, motocarros,... eis que chega a vez do karting! O jogo é o PRO GO-KART SIMULATOR e todas as semelhanças com o clássico POWERDRIFT rapidamente se desvanecem quando jogamos este programâ. O caso é que os programadores tão interessados em criar vários obstáculos no percurso, provocaram tal miscelânia de gráficos que, sem nos apercebermos, perdemo-nos num emaranhado de «pixels». O objectivo é cumprirmos dentro do tempo limite e na melhor posição pssível, todas as provas da competição, o que pelas razões apontadas não é nada fácil de se conseguir. De resto, este PRO GO-KART SIMULATOR tem uma boa apresentação, caindo naquele lema de que as aparências muitas vezes iludem!

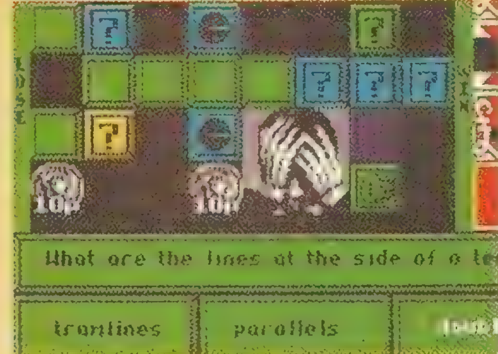
COMPUTADOR: SPECTRUM.
EDITOR: ZEPPELIN.
GÉNERO:
SIMULAÇÃO CARROS.
USA: TECLAS/JOYSTICK.
APRESENTAÇÃO: 17.
SOM 128K: 13.
GRÁFICOS: 17.
USO DA COR: 16.
MOVIMENTO: 13.
ADICTIVIDADE: 12.
TOTAL: 14.
OPINIÃO: MAIS UM PARA COLECCIONADORES!



FLYING CIRCUS

O cenário deste videojogo está baseado numa famosa série humorística, da televisão britânica, que conquistou milhares de pessoas, dando origem mesmo a filmes com sucesso! Esse programa denominava-se MONTY PYTHON'S e nele desenrolavam-se cenas humorísticas dentro do absurdo e no mais puro estilo britânico. E eis que os programadores Core Design resolveram transformar todas aquelas hilariantes ideias da série num videojogo que intitularam de FLYING CIRCUS. No jogo, contralamos um dos característicos personagens e temos como objectivo principal encontrar as várias partes que constituem o cérebro de alguém que o perdeu no meio de tanta trapalhada! A tarefa é dificultada por bastantes obstáculos e agentes inimigos, mas existem variados cenários de bónus!

COMPUTADOR: SPECTRUM.
EDITOR: VIRGIN GAMES.
GÉNERO:
ACÇÃO / AVENTURA.
USA: TECLAS/JOYSTICK.
APRESENTAÇÃO: 16.
SOM 128K: 14.
GRÁFICOS: 16.
USO DA COR: 13.
MOVIMENTO: 16.
ADICTIVIDADE: 16.
TOTAL: 16.
OPINIÃO:
UM JOGO DIFERENTE!

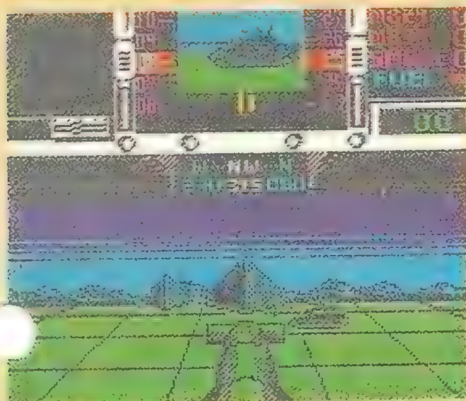


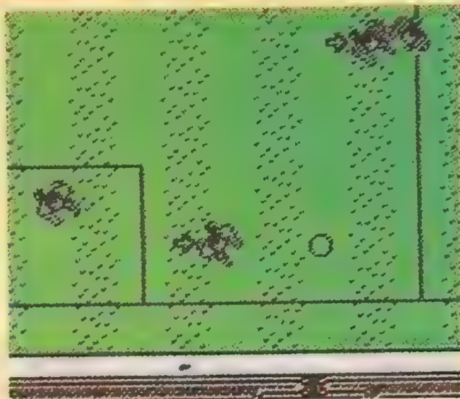
ARCADE QUIZ

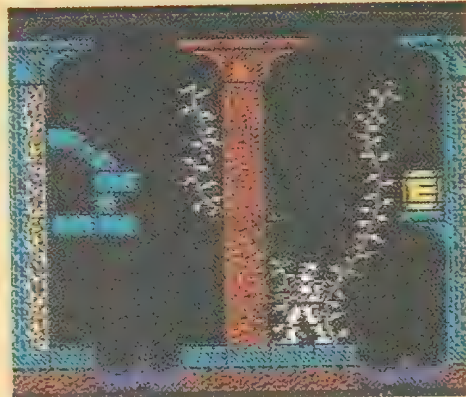
Eis um jogo baseado nos famosos jogos de perguntas e respostas dos quais se destaca o clássico TRIVIAL PURSUIT... Desta vez, trata-se de EMLYN HUGHES ARCADE QUIZ no qual temos que ir respondendo às várias questões que nos são apresentadas, com três possíveis respostas e das quais só uma é a correcta. Se acertarmos, recebemos uma certa quantia em dinheiro e prosseguimos em prova até completarmos os vários quadrados de um mapa que se vai preenchendo, conforme formos acertando no inquérito. Uma vez completo esse mapa passamos ao nível seguinte de dificuldade, obviamente acrescida. O único aspecto «contra» deste ARCADE QUIZ é o facto do questionário não ser em português, o que lhe daria muito mais créditos... No entanto, experimente!

COMPUTADOR: SPECTRUM.
EDITOR: AUDIOGENIC.
GÉNERO:
PERGUNTAS & RESPOSTAS.
USA: TECLAS.
APRESENTAÇÃO: 15.
SOM 128K: 16.
GRÁFICOS: 15.
USO DA COR: 16.
MOVIMENTO: 10.
ADICTIVIDADE: 17.
TOTAL: 16.
OPINIÃO:
PARA OS QUE SABEM INGLÊS!

O QUE JÁ SE JOGA...







HEAVY METAL

Qual seria a sensação de pilotarem um daqueles «monstros blindados», os tanques de guerra? Pois neste HEAVY METAL têm a oportunidade de o fazer, sem saírem de casa. O jogo está dividido em quatro fases significativas e, em todas elas, temos que pôr à prova as nossas habilidades na condução do blindado e eliminar todos os inimigos e obstáculos que nos forem surgindo pela frente, de modo a podermos prosseguir de fase em fase. HEAVY METAL é um jogo repleto de acção, variando entre a simulação e o estilo «shott'em'up», conferindo-lhe uma adictividade deveras cativante. Graficamente, o jogo está bastante razoável e colorido, facto que aliado a trepidantes efeitos sonoros deixam realçar uma considerável emotividade quando o jogamos.

COMPUTADOR: SPECTRUM.
EDITOR: ACESS.
GÉNERO: ACÇÃO/SIMULAÇÃO.
USA: TECLAS/JOYSTICK.
APRESENTAÇÃO: 17.
SOM 48 K: 16.
GRÁFICOS: 18.
USO DA COR: 18.
MOVIMENTO: 19.
ADICTIVIDADE: 19.
TOTAL: 18.
OPINIÃO: UM BOM JOGO!!!

ADIDAS FOOTBALL

Estamos na presença de um videojogo com a «qualidade» de um verdadeiro jogo das máquinas. O tema é o futebol e o nome é ADIDAS CHAMPIONSHIP FOOTBALL. Este programa é, por assim dizer, a versão KICK OFF dos computadores de 16-bits nos Spectrum. Todos os pormenores importantes não foram esquecidos no que diz respeito à programação desta excelente simulação de um jogo de futebol. ADIDAS CHAMPIONSHIP FOOTBALL tem menus bastante recheados e toda a sua apresentação é digna de um verdadeiro «arcade». Gráficos, efeitos sonoros, movimentos, «scroll», tudo está bem conjugado, conferindo a este jogo toda a emotividade de um espectacular jogo de futebol. ADIDAS FOOTBALL é um clássico no domínio dos jogos de futebol.

COMPUTADOR: SPECTRUM.
EDITOR: OCEAN.
GÉNERO: SIMULADOR FUTEBOL.
USA: TECLAS/JOYSTICK.
APRESENTAÇÃO: 20.
SOM 128 K: 18.
GRÁFICOS: 19. USO DA COR: 19.
MOVIMENTO: 20. ADICTIVIDADE: 20.
TOTAL: 20.
OPINIÃO: UM EXCELENTE JOGO DE FUTEBOL!

DEFENDERS OF THE EARTH

Os famosos heróis Flash Gordon, Mandrake, Lothar e Phantom formam o intrépido grupo Defensores da Terra, mais conhecido por DEFENDERS OF THE EARTH. E, desta vez, os nossos heróis vêem-se envolvidos num jogo de computador em que o terrível Ming raptou, nada mais nada menos, do que os filhos dos nossos heróis (tão atarefados que nem se aperceberam de nada). O objectivo do jogo é óbvio: controlando Flash Gordon temos que penetrar na fortaleza do maléfico vilão e trazer de volta as crianças. É claro que a tarefa é-nos dificultada pelas hordas hostis de Ming e temos que ir eliminando tudo o que nos surgir pela frente, usando em casos difíceis os poderes dos outros heróis que podem ser chamados a intervir em situações que Flash não possa resolver sozinho.

COMPUTADOR: SPECTRUM.
EDITOR: ENIGMA.
GÉNERO: ACÇÃO.
USA: TECLAS/JOYSTICK.
APRESENTAÇÃO: 19.
SOM 128 K: 18.
GRÁFICOS: 19. USO DA COR: 20.
MOVIMENTO: 17. ADICTIVIDADE: 19.
TOTAL: 18.
OPINIÃO: JUNTE-SE A ESTES HERÓIS!

Cartas, pokes & dicas

Por JOÃO CRUZ

A rotina saudável que se criou com esta rubrica da JND tem por base o clima de entreajuda entre os leitores que usam esta «Micromania» como o meio intermediário para um alargar de novos horizontes, a nível nacional, neste domínio dos computadores e vídeojogos.

Hoje, vamos dar continuidade a um trio de assuntos, com enorme popularidade, tanto para os leitores, como para nós, organizadores. Esses assuntos são as cartas, com os seus POKES & DICAS... Assim, começamos pela carta do Renato Sousa, de Portas Fronhas, 4480 Vila do Conde que nos envia as seguintes dicas: Emílio Sanchez Vicario – no OPEN AUSTRALIA, código para a semifinal, KNLNPRNOMNLMKL; para a final KMLRNPMNLMKM; no ROLAND GARROS, para a semifinal LNLNRMNQNOLMKO; para a final LMNRONPLMKP; em WIMBLEDON, para jogar a semifinal MNRNLKOPNQLMKR; para a final MNRNOPNRLMKS; e, por último, no OPEN USA, o código para jogar a semifinal NNRLPQOQNRLNLU e para a final é NMRQOQNRLNMV. De seguida, temos o seguinte lote de POKES, fornecidos pelo mesmo leitor: CAULDRON II – POKE 52974,0 (vidas infinitas); GUNSTAR – POKE 44215,201 (vidas infinitas); FRED – POKE 31171,0 (vidas infinitas); COP OUT – POKE 35370,0 (vidas infinitas); ARKANOID – POKE 33702,0 (vidas infinitas); MOTOS-POKE 42241,0 (vidas infinitas); ICE BREAKER – para se obter vidas infinitas e tempo ilimitado, carregar simultaneamente nas teclas F, I, G, A, quando aparecer o menu de jogo. Este leitor pede ainda ajudas para o seguinte lote de programas: THE SPY WHO LOVED ME, ENTERPRISE, PROJECT STEALTH FIGHTER, SAS COMBAT, SLAP FIGHT, SIM CITY... Temos também a carta do Pedro Miguel, da Rua da Aliança, 238-3.°, 4000 Porto, que deseja entrar em contacto com outros leitores interessados e, das dicas que enviou, destacamos as seguintes: BLACK BEARD — pulsar simultaneamente as teclas A, S, F, G, para obterem vidas infinitas; TITANIC — carregar nas teclas 2, 3, 5, 8 para vidas infinitas.

Antes de terminarmos por hoje, gostaríamos de pedir aos nossos leitores que sempre que for possível nos remetam para a rubrica Microclube desta secção mapas de jogos recentes, pois muitos leitores (ou menos participativos) reclamam a falta de actualidade de alguns mapas que recentemente aqui foram publicados. A solução para este caso está somente nas vossas mãos, leitores!

O QUE JÁ SE JOGA...



PUZZNIC

Jogos simples e originais quase sempre resultam em verdadeiros clássicos. PUZZNIC é o nome deste imaginativo videojogo que resulta num verdadeiro «quebra-cabeças» assente numa ideia bem inovadora e bastante adictiva. O objectivo? Tão simples como isto: temos que deslocar pequenos quadrados, no interior de uma determinada figura geométrica, quadrados esses que possuem desenhos iguais, de dois em dois, nesses quadrados, e que quando tocamos dois com a mesma figura eles desaparecem. E assim por diante até desaparecerem todos! Os aliciantes do jogo são o factor tempo-limite, as diferentes formas das figuras por onde circulam os quadrados e a diversificada disposição em que se encontram essas mesmas peças. PUZZNIC é para mentes sadias!

COMPUTADOR: SPECTRUM.
EDITOR: OCEAN.
GÉNERO: PUZZLE GAME.
USA: TECLAS/JOYSTICK.
APRESENTAÇÃO: 18.
SOM 128 K: 18.
GRÁFICOS: 18.
USO DA COR: 19.
MOVIMENTO: 19.
ADICTIVIDADE: 20
TOTAL: 19.
OPINIÃO: ORIGINAL
E CATIVANTE!!!



ROBOCOP 2

Detroit num futuro próximo: o crime e a corrupção tornam-se numa praga crescente! As forças policiais sentem-se impotentes para colocarem um fim às actividades ilegais das grandes redes do crime organizado. A única esperança está numa verdadeira máquina de combate ao crime: e ela tem o nome de... ROBOCOP! Acompanhando o surgir do novo filme, eis que surge para os microcomputadores a mais recente aventura deste já popular herói, intitulada ROBOCOP 2. O jogo é constituído por sete níveis e é uma produção a nível dos Sprectrum, exclusiva para os modelos 128 K. Este facto fez com que a espectacularidade na programação desse os seus frutos: sons digitalizados, imagens tipo fotos, gráficos e melodias disfrutando das capacidades dos 128 K. ROBOCOP 2 é a jogar!

COMPUTADOR: COMPUTADOR
EDITOR: OCEAN.
GÉNERO: ACÇÃO.
USA: TECLAS/JOYSTICK.
APRESENTAÇÃO: 20.
SOM 128 K: 19.
GRÁFICOS: 19.
USO DA COR: 18
MOVIMENTO: 18.
ADICTIVIDADE: 20.
TOTAL: 19
OPINIÃO: TÃO ESPECTACULAR COMO O FILME!



BADLANDS

Depois de um holocausto nuclear, tudo é possível... Quando viver e morrer se mesclam em sentimentos banais, surgem os guerreiros de aço, nos seus bólides bem armados, competindo ferozmente em circuitos que se transformam em verdadeiras arenas mortais. É neste pavoroso cenário que se encaixa o argumento deste BADLANDS. O jogo tendo algo de semelhante a clássicos, tais como o SUPER SPRINT (entre outros...), é uma competição de carros no futuro tendo estes a possibilidade de se eliminarem uns aos outros, recorrendo aos disparos dos seus canhões laser e mísseis. É uma luta frenética pela sobrevivência e para se obter a melhor posição possível. BADLANDS possui bons gráficos e razoáveis efeitos sonoros, sendo a adictividade o seu maior triunfo!

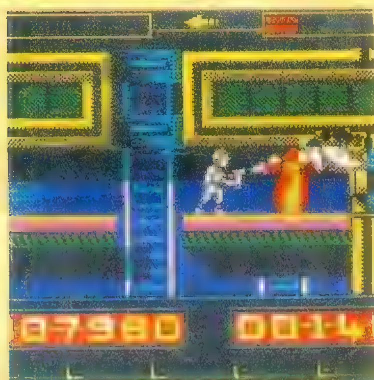
COMPUTADOR: SPECTRUM.
EDITOR: DOMARK.
GÉNERO: ACÇÃO/COMPETIÇÃO.
USA: TECLAS/JOYSTICK.
APRESENTAÇÃO: 17.
SOM 128 K: 17.
GRÁFICOS: 17.
USO DA COR: 18.
MOVIMENTO: 18.
ADICTIVIDADE: 19.
TOTAL: 18.
OPINIÃO: UM JOGO BASTANTE ADICTIVO!

Os melhores jogos!

Por JOÃO CRUZ

Terminado o prazo que tínhamos determinado para a elaboração de um inquérito junto dos nossos leitores acerca de quais seriam os melhores jogos de 1989, chegou a altura de revelarmos os resultados. Assim, e começando pelos cinco jogos mais votados para os «Spectrum», eis os elegidos: 1.º — CHASE HQ; 2.º — CABAL; 3.º — BATMAN — THE MOVIE; 4.º — RICK DANGEROUS; 5.º — OPERATION THUNDERBOLT... Ainda nesta categoria receberam bastantes votos os seguintes jogos: STRIDER; UNTOUCHABLES; SILKWORM; INDIANA JONES AND THE LAST CRUSADE; GHOULS'N GHOSTS, entre outros. Não diremos que tenham existido surpresas nesta escolha, uma vez que todos os jogos votados são de excelente qualidade. De qualquer forma, aqui deixamos também a nossa opinião acerca dos cinco melhores de 1989: 1.º — CHASE HQ; 2.º — CABAL; 3.º — STRIDER; 4.º — RICK DANGEROUS; 5.º — POWERDRIFT... quanto aos restantes computadores de 8 - bits, as votações não foram muito significativas, mas as preferências acentuaram-se uma vez mais nas novidades do Natal passado... Passando agora para os computadores de 16-bits, vamos debruçar-nos sobre as preferências dos «Atarianos» e que tiveram os seguintes resultados: 1.º — CHASE HQ; 2.º — XENON II; 3.º — THE NEWZEALAND STORY; 4.º — STRIDER; 5.º — GHOULS'N GHOSTS... Outros que também foram bastante votados: SILKWORM; DOUBLE DRAGON II; NORTH & SOUTH; UNTOUCHABLES; BATMAN — THE MOVIE; BEACH VOLEY; ONSLAUGHT, entre outros. Também nesta escolha não podemos dizer que tenham existido quaisquer surpresas, atendendo ao facto de que os jogos elegidos são de extrema valia. Só por curiosidade aqui deixamos também a nossa lista dos cinco melhores neste capítulo: 1.º — XENON II; 2.º — BARBARIAN II; 3.º — CHASE HQ; 4.º — STRIDER; 5.º — STUNT CAR RACER... E desta maneira demos a conhecer os melhores jogos de 1989, na nossa opinião e na opinião dos habituais leitores desta rubrica semanal. Destes resultados destacou-se um jogo, o CHASE HQ, que se torna por assim dizer, no melhor jogo de 1989, fazendo justiça às previsões quanto ao seu sucesso e popularidade. Bom, resta-nos terminar por aqui, aguardando, como sempre, as vossas habituais colaborações. Escrevam...

O QUE JÁ SE JOGA...



TINTIN ON THE MOON

E eis que as aventuras do peculiar herói da banda desenhada, Tintin, continuam também nos «Spectrum»... Apesar de toda a pompa que rodeia sempre todas as versões nos 16-bits, podemos dizer que esta versão de «Tintin on The Moon» está bastante aceitável nos 8-bits. O jogo está separado em várias partes. Primeiro, teremos que pilotar um foguetão, evitando uma chuva de meteoros e recolhendo pontos vitais. Depois, já dentro da base lunar, temos que ajudar Tintin a derrotar todos os sabotadores nela existentes. Além disso, há que desactivar bombas, libertar os companheiros, fechar e abrir comportas, entre um lote de outras peripécias. Enfim, este jogo proporciona a todos os amantes deste herói da BD uns bons momentos de diversão.

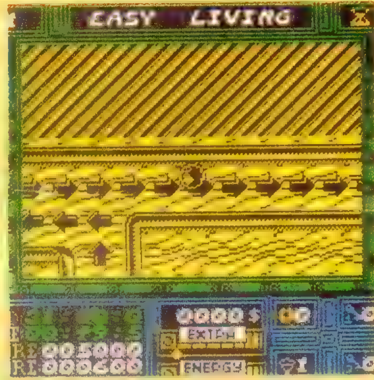
COMPUTADOR: SPECTRUM.
EDITOR: INFOGRAMES.
GÉNERO: ACÇÃO-AVENTURA.
USA: TECLAS/JOYSTICK.
APRESENTAÇÃO: 16. SOM 48K: 14.
GRÁFICOS: 16
USO DA COR: 17
MOVIMENTO: 16
ADICTIVIDADE: 17.
TOTAL: 16.
OPINIÃO: UM JOGO AGRADAVEL!



SAIGON COMBAT

Estamos perante um jogo que, à primeira vista, não nos traz nada de novo... Trata-se de «Saigon Combat Unit»! No aspecto em como a acção se desenrola e como o jogo nos é apresentado, pode concluir-se que é uma mistura de dois jogos clássicos nos «Spectrum», o «Green Beret» e o «Gryzor». É claro que este facto não retira em nada o «brilhantismo» do jogo em si. Em «Saigon Combat Unit» somos um soldado de élite que tem que libertar o seu comandante das mãos do inimigo, tendo para isso que eliminar todos os vietecongues que lhe aparecerem pela frente. Novas armas e munições podem ser adquiridas em várias lojas estrategicamente colocadas, ajudando-nos assim a progredir na nossa missão. Enfim, a acção está com certeza garantida!

COMPUTADOR: SPECTRUM
EDITOR: PLAYERS.
GÉNERO: ACÇÃO.
USA: TECLAS/JOYSTICK.
APRESENTAÇÃO: 15. SOM 48K: 17.
GRÁFICOS: 15.
USO DA COR: 17.
MOVIMENTO: 17.
ADICTIVIDADE: 19.
TOTAL: 17.
OPINIÃO: ACÇÃO A VALER!!!



ROCK AND ROLL

E quando tudo fazia prever que os jogos de «bolinhas» tinham desaparecido dos «écrans», mais propriamente das ideias dos programadores, eis que nos surge «Rock and roll», um jogo que resulta de uma combinação dos clássicos «Marble Madness» e «Gauntlet». Em «Rock and roll» temos como objectivo encontrar a saída da área onde nos encontramos, antes que o tempo se esgote. Para tal, há que recolher vários objectos no nosso trajecto, sendo os mais importantes, as chaves. Há que evitar também vários perigos como, por exemplo, os buracos; para podermos ter alguma progressão no jogo. Enfim, «Rock and roll» é um jogo bastante adictivo, embora não seja totalmente original; mas nem esse facto o torna menos cativante. Experimente!

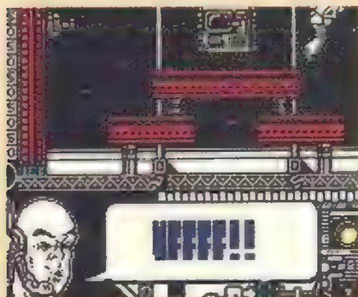
COMPUTADOR: SPECTRUM.
EDITOR: RAINBOW ARTS.
GÉNERO: PERÍCIA.
USA: TECLAS/JOYSTICK.
APRESENTAÇÃO: 15. SOM 48K: 13.
GRÁFICOS: 16.
USO DA COR: 16.
MOVIMENTO: 16.
ADICTIVIDADE: 17.
TOTAL: 16.
OPINIÃO: UM JOGO QUE DIVERTE!

Mais um lote de ajudas...

Por JOÃO CRUZ

A pedido de diversos leitores que, semanalmente, entram em contacto connosco através das suas cartas, aqui vos deixamos com mais um lote de ajudas para diversos videojogos: começamos pelos Pokes, enviados pelo Marco Pereira, da Senhora do Monte, Guilhufe – 4560 Penafiel, e que são os seguintes: Ghouls n'ghost-Poke 35387,0 (vidas infinitas); Powerdrift-Poke 47242,0 (classificação garantida); Vigilante-Poke 40089,250 (vidas infinitas); Afterburner-Poke 39872,62 (vidas infinitas); El capitan Trueno – o código de acesso à segunda parte é 270653; Laser tag-Poke 42317,n (em que n é o número de vida que pretendemos entre o 0 e 255); Salamander-Poke 48288,0 (vidas infinitas); Thunderblade-Poke 36515,201 (vidas infinitas e imunidade); Hundra-Poke 42533,58; Poke 41826,58 (vidas infinitas)... Temos agora a carta do Nuno Alexandre Santos, da Rua 25 de Abril, 342 – Fânzeres – 4420 Gondomar e que, além de pretender entrar em contacto com outros possuidores de Spectrum, enviou os seguintes Pokes: After the war-Poke 48831,255 (vidas infinitas); Poke 48825,255 (tempo de 255 minutos); Dominator-Poke 27884,0 e Poke 27845,0 (vidas infinitas); Fire Trap-Poke 46522,0 (vidas infinitas); NAVY MOVES-Poke 35028,0 (nenhum inimigo); Rick dangerous-Poke 58356,0 (vidas infinitas); Gunstar-Poke 44215,201 (vidas infinitas) e Arkanoid-Poke 33702,0 (vidas infinitas). Além disto, este leitor solicita ajudas para os seguintes jogos: Midnight resistance, Rainbow islands, Soldier of light e Extreme. Quem procura também Pokes é o Luís Filipe Ribeiro Tavares, da Rua do Seixal, 74 – 4000 Porto, com o telefone 4101652, que deseja ajudas para os seguintes programas: Satan, Sly spy, Corsários, Dragon breed e Robocop 2. E como hoje já publicamos uma série de Pokes, quem não souber ainda introduzi-los pode aproveitar a oportunidade para contactar o clube de amigos MICRO ALFA, da Rua Sernandes, 66 – 4400 Vila Nova de Gaia, com os telefones 302852 e 306238, que está disposto a ajudar todos os microjovens que tenham dificuldade com os Pokes. O MICRO ALFA é constituído por Ricardo Jorge e Sérgio Miguel, possuidores de um Spectrum 128K+2. Estes leitores deixaram ainda os seguintes códigos: Cybernoid – para vidas infinitas, definir as teclas com Y,X,E,S; Arkanoid 2 – teclar na tabela de recordes MAAAAH; Sol negro – o código de acesso ao segundo nível é 2414520. E, pronto, por hoje é tudo. Aqui ficamos a aguardar as vossas sempre preciosas colaborações. Escrevam...

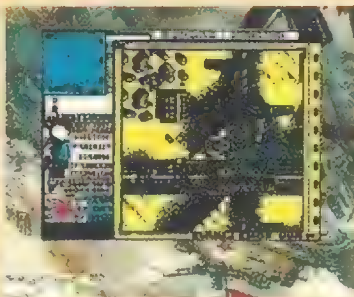
O QUE JÁ SE JOGA...



OBERON 69

O cenário futurista deste jogo assenta no século XXXII, numa altura em que o nosso planeta é somente utilizado para os terrestres desfrutarem as suas férias. A vida está, nesta altura, centrada nos restantes planetas e satélites artificiais existentes no sistema solar. E é neste cenário, e na quarta lua de Urano, de nome Oberon, que uma raça alienígena planeia acabar, de uma vez por todas, com os seres humanos. O nosso objectivo é penetrar nas instalações infestadas de inimigos, salvar os reféns e destruir os planos nefastos das terríveis criaturas. OBERON 69 é mais uma produção de uma empresa espanhola, que demonstra um nível técnico bastante apurado. O jogo, bem no estilo «arcade», tem pormenores bastante cativantes, facto esse que lhe confere toda a aditividade.

COMPUTADOR: SPECTRUM.
EDITOR: G. LL. SOFTWARE.
GÉNERO: ACÇÃO.
USA: TECLAS/JOYSTICK.
APRESENTAÇÃO: 18.
SOM: 128 K: 17.
GRÁFICOS: 18.
USO DA COR: 17.
MOVIMENTO: 17.
ADITIVIDADE: 18.
TOTAL: 18.
OPINIÃO:
UM JOGO CATIVANTE!



SOVIET

Vários respeitáveis cidadãos soviéticos são reféns de um tirano que pretende aumentar o seu poderio militar através de pagamentos de resgates pelos prisioneiros em questão. Só que o KGB envia o seu melhor perito em espionagem, de nome Igor, dentro de um tanque militar, a fim de acabar de uma vez com todas as ameaças do insano ditador. SOVIET é um jogo no puro estilo dos «shoot'em'ups», em que temos que destruir tudo o que nos aparecer pela frente, exceptuando os reféns que temos que recolher. Os disparos do nosso tanque militar podem ser curtos e longos, tendo também a possibilidade de utilizarmos um número ilimitado de bombas especiais que destroem tudo o que estiver no «ecran». SOVIET é um excelente jogo de acção, a lembrar o clássico SILENT SHADOW do mesmo autor.

COMPUTADOR: SPECTRUM.
EDITOR: OPERA SOFT
GÉNERO: ACÇÃO.
USA: TECLAS/JOYSTICK.
APRESENTAÇÃO: 18.
SOM: 128 K: 17.
GRÁFICOS: 19.
USO DA COR: 18.
MOVIMENTO: 18.
ADITIVIDADE: 20.
TOTAL: 18.
OPINIÃO:
ACÇÃO A VALER!!!



KUNG-FU WARRIOR

Os pergaminhos sagrados de Shaolin foram roubados pelo terrível Diabo Amarelo, denominado Chu Ngo. Esses históricos documentos são as transcrições de diversos mestres efectuadas durante centenas de anos e que uma vez profanadas e ensinadas para a prática do mal podem levar à criação de um poderoso exército de seres peritos em artes marciais e na sua modalidade mais perigosa, o Kung-Fu. As três primeiras fases deste KUNG-FU WARRIOR são para colocar à prova os 14 movimentos possíveis de serem executados pelo nosso personagem. Uma vez que tenhamos experiência suficiente, passamos à acção propriamente dita, invadindo os domínios do temível vilão, enfrentando hordas de inimigos, na tentativa de reaver os preciosos pergaminhos sagrados. KUNG-FU WARRIOR é um bom jogo no género!

COMPUTADOR: SPECTRUM.
EDITOR: INFOGRAMES.
GÉNERO: ACÇÃO.
USA: TECLAS/JOYSTICK.
APRESENTAÇÃO: 17.
SOM: 128 K: 17.
GRÁFICOS: 18.
USO DA COR: 17.
MOVIMENTO: 16.
ADITIVIDADE: 17.
TOTAL: 17.
OPINIÃO: PODERIA ESTAR MELHOR...

Mais Pokes & Dicas!

Por JOÃO CRUZ

Como já temos um aglomerar de cartas de leitores que nos enviaram várias Pokes & Dicas, para diversos vídeo-jogos, ajudas estas que, por outro lado, são bastante solicitadas por outros leitores desta rubrica, vamos hoje dar lugar à divulgação de mais Pokes & Dicas... Começamos pelas enviadas pelo Joaquim Ribeiro, da Rua S. do Calvário, 309 — Rio Tinto — 4435 Gondomar, com o telefone 9899111 e que são as seguintes: OPERATION WOLF – podemos carregar qualquer nível, para isso basta carregar o cabeçalho do nível que o computador pede e depois introduzimos o nível que pretendermos; REX – o código de vidas infinitas é 888689991097109; ROCK'N ROLLER – para termos vidas infinitas, basta, no menu, carregar nas seguintes teclas H, E, L, P; ROCMAN – no nível E o código é ONYX, no nível I é GURU, no nível M é SAGE, no nível Q é OCTA; SKOOL DAZE — para escrever no quadro, pressionar a tecla W; STAINLESS STEEL – para termos vidas infinitas basta pressionar as teclas A, L, I K, ENTER; STREET FIGHTER – para eliminarmos os inimigos basta carregarmos nas teclas C, R, E, D, I, T; TARGET RENEGADE – para obtermos vidas infinitas, escrever na tabela de pontuação 08, 08, 08; F. M. BASKET MASTER – para concretizarmos os cestos, deve-se esperar 5 segundos antes de lançar a bola; NAVY MOVES – código da segunda parte 63723; BACK TO SCHOOL – (as teclas de jogo): correr para a esquerda – 5, correr para a direita – 8, descer a correr – 6, subir a correr – 7, andar para a esquerda – O, andar para a direita – P, subir a andar – Q, descer a andar – A, atirar pedras com a fisga – F, lançar bombas de mau cheiro – D, atirar água com a bisnaga – G, sentar – S, escrever no quadro – W, parar de escrever no quadro – ENTER, saltar – J, apanhar ratos e o sapo – C, socar – H, sentar na bicicleta – M, pedalar na bicicleta – O+P (alternadamente); abrir as tampas das mesas sentado – O. Prosseguimos agora com POKES enviados pelo Filipe Sousa, da Rua Escoura, 106-4.º, direito – 4700 Braga: SCOBBY DOO – POKE 29614 0; ZORRO – POKE 53729, 0; RENEGADE – POKE 41047, 52; RAMBO – POKE 27401, 52; POKE 30263, 60; GREEN BERET – POKE 41654,0; POKE 41654, 255; RAID OVER MOSCOW – POKE 46512, 182; SIR FRED – POKE 46647, 201... Este leitor gostaria ainda que lhe escrevessem para troca de Pokes & Dicas sobre jogos em que ele tem dificuldade. E ficamos esta semana por aqui, aguardando como sempre as vossas colaborações!

O QUE JÁ SE JOGA...



CARLOS SAINZ

Estamos perante um jogo para todos os apaixonados pelo mundo das quatro rodas, mais propriamente o campeonato mundial de ralis. Zigurat propõe-nos com este jogo encarnar o famoso piloto espanhol CARLOS SAINZ, ao volante de um Toyota Celica Turbo 4WD e tentar tornarmo-nos ases do volante nesta aliciante modalidade desportiva. O jogo em si é-nos apresentado com menus abordando várias opções, de modo a podermos treinar um percurso, ver classificações e participar nas provas, entre outras... Apesar de ter as características de um simulador, neste CARLOS SAINZ temos uma visão de exterior no nosso veículo, conferindo-lhe um toque «arcade» ao jogo em si. Tecnicamente este jogo tem aspectos bastante positivos, nomeadamente a nível de animação.

COMPUTADOR: SPECTRUM.
EDITOR: ZIGURAT.
GÉNERO: SIMULADOR RALI.
USA: TECLAS/JOYSTICK.
APRESENTAÇÃO: 17.
SOM 128 K: 17.
GRÁFICOS: 18.
USO DA COR: 17.
MOVIMENTO: 18.
ADICTIVIDADE: 18.
TOTAL: 17.
OPINIÃO: TECNICAMENTE BOM!



NORTH & SOUTH

Eis uma boa surpresa! Depois do tremendo sucesso nos computadores de 16-bits, estamos perante a versão 8-bits deste espectacular jogo de estratégia/acção North & South. O tema do jogo é a famosa Guerra Civil americana no qual nós podemos optar por uma das partes, Norte ou Sul, jogando para tentar vencer a guerra e trazer a estabilidade de novo no país tornando-a na grande nação que é hoje. North & South é para um ou dois jogadores, e na parte estratégica temos menus bem completos e acessíveis de fácil compreensão que nos permitem, posteriormente, presenciar e participar (já dentro da acção) nas cenas de batalha da famosa guerra. Esta versão está extremamente bem conseguida para as limitações do computador em questão!

COMPUTADOR: SPECTRUM.
EDITOR: INFORGAMES.
GÉNERO: ACÇÃO/ESTRATÉGIA.
USA: TECLAS/JOYSTICK.
APRESENTAÇÃO: 19.
SOM 128 K: 18.
GRÁFICOS: 19.
USO DA COR: 20.
MOVIMENTO: 17.
ADICTIVIDADE: 20.
TOTAL: 19.
OPINIÃO:
UMA EXCELENTE VERSÃO!!!



NIGHTSHIFT

Imaginem ter sob vosso controlo uma fábrica completamente automatizada, destinada à produção de brinquedos (bonecos). Seria de mais para uma pessoa só? A esta pergunta só vocês podem responder jogando este NIGHTSHIFT, pois é a tarefa que ele nos propõe. No início, podemos optar pelo personagem que queremos controlar: Fredd para os meninos e Fiona para as meninas. Depois disto temos trinta níveis à nossa espera para mantermos e, se possível, incrementarmos a produção da fábrica na qual fomos encarregados da manutenção. A tarefa não é fácil e temos vários contratempos, incluindo uns pequenos seres que nos tentam impedir de alcançar o nosso objectivo. Pode ser um pouco confuso no princípio, mas rapidamente este NIGHTSHIFT torna-se adictivo.

COMPUTADOR: SPECTRUM.
EDITOR: US GOLD.
GÉNERO: ACÇÃO/AVENTURA.
USA: TECLAS/JOYSTICK.
APRESENTAÇÃO: 18.
SOM 128 K: 18.
GRÁFICOS: 17.
USO DA COR: 17.
MOVIMENTO: 17.
ADICTIVIDADE: 18.
TOTAL: 17.
OPINIÃO: A EXPERIMENTAR!

Novas amizades!

Por JOÃO CRUZ

Um dos aspectos importantes desta entreajuda, promovida por esta rubrica, entre os leitores jovens, é que se torna um forte incentivo a um surgir de novas amizades, a um ritmo considerável, promovendo deste modo a possibilidade dos jovens, até então totalmente desconhecidos uns dos outros, virem a conhecer-se, quer através de carta, quer através de telefone, e mesmo pessoalmente, tendo como base deste relacionamento os micro-computadores e seus videojogos. E fomentando esta perspectiva, uma vez mais, vamos dar continuidade a atender mais algumas cartas que, entretanto, nos vão chegando. Iniciamos pela carta de José Auspício, da Rua Saraiva de Carvalho, 32-3.°, 4000 Porto que juntamente com o seu irmão Fernando Manuel formou o microclube PORTOSOFT, e que está interessado em troca de programas, mapas, Pokes e tudo relacionado com computadores, compatíveis com o SPECTRUM 48 K que possui. Quem desejar contactar estes amigos por telefone, pode fazê-lo através do número (02) 381909. Essencialmente o José Auspício necessita de ajuda para entrar no mundo da programação, nomeadamente no que diz respeito a Código-Máquina, Basic e informações sobre INTERFACES. Prosseguimos agora com a carta de Paulo Jorge Fernandes, de Perrales-Fermentelas, 3770 Oliveira do Bairro que nos comunica que juntamente com o Gilberto Fernandes (seu irmão) e Rogério Neves (seu primo), formaram um microclube para os SPECTRUM+2, denominado BITS CLUB e desejavam trocar informações, programas, mapas, dicas e Pokes para os SPECTRUM, com outros clubes e jovens de todo o país, particularmente da região de Aveiro, para maior facilidade de contacto. Os membros deste microclube gostariam também de saber se há alguém que se queira livrar de um Commodore 64, em bom estado, pois é do interesse do referido clube obter uma dessas máquinas. Além disto, deixaram-nos as seguintes dicas: VIAGEM AO CENTRO DA TERRA – códigos de acesso à segunda parte, é EVAMARIASEFUE; e à terceira parte é LOU REED; LORNA – o código de acesso à segunda fase é LOLI; FREDDY HARDEST – o código de acesso, igualmente da segunda parte é 897 653... E esta semana ficamos por aqui, aguardando como sempre todas as vossas colaborações, para as diversas rubricas desta, tanto nossa, como vossa MICROMANIA. Escrevam...

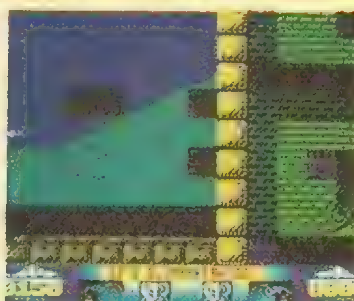
O QUE JÁ SE JOGA...



PANIC DIZZY

Já temos tido vários exemplos em matéria de videojogos de que programas do género de construção e resolução de «puzzles» se tomam autênticos sucessos e ficam bem posicionados nas mais famosas tabelas de tops de vendas quer a nível nacional, quer internacional. O lema das ideias simples neste género de jogos confere por vezes uma adictividade sem par neste domínio. Vejam-se os casos dos clássicos PIPEMANIA, KLAX, TETRIS, PUZZNIC, entre muitos outros. Nesta linha surge-nos este PANIC DIZZY, mais um jogo «puzzle» que apesar de uma certa falta de originalidade, consegue despertar um certo interesse no objectivo a que se propõe. Embora não seja nada significativo, comparando-o com os clássicos mencionados, este PANIC DIZZY está aceitável tecnicamente!

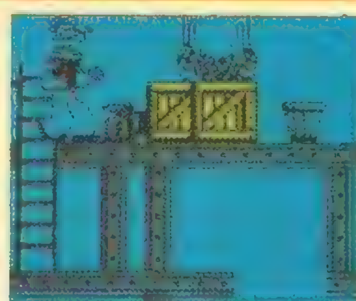
COMPUTADOR: SPECTRUM.
EDITOR: CODEMASTERS.
GÉNERO: PUZZLE
USA: TECLAS/JOYSTICK.
APRESENTAÇÃO: 15.
SOM 128K: 16.
GRÁFICOS: 16.
USO DA COR: 16.
MOVIMENTO: 14.
ADICTIVIDADE: 16.
TOTAL: 16.
OPINIÃO: NA TRADIÇÃO DAS IDEIAS SIMPLES!



ELEPHANT ANTICS

A história deste jogo conta-nos que um peculiar elefante foi retirado do seu lar em África, para ser exibido nos mais famosos jardins zoológicos do Mundo. Mas, como esta situação não agradou em nada ao nosso característico animalzito, este, com a ajuda de um guarda-chuva, empreendeu uma fuga do avião que o transportava, indo parar a terras de França. Ora, compete-nos a nós, através de várias plataformas, levarmos o nosso herói de volta a casa, são e salvo, evitando todo o tipo de perigos, inerentes neste género de jogos. ELEPHANT ANTICS é um bom jogo e possui gráficos e cenários coloridos e bem definidos, razoáveis efeitos sonoros e, sobretudo, uma adictividade bastante boa, o que por si só faz com que o jogo não seja mais um no lote de programas no género!

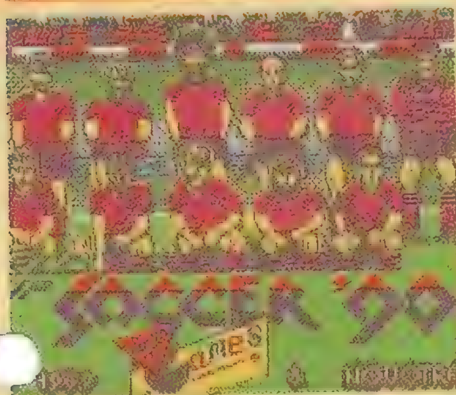
COMPUTADOR: SPECTRUM.
EDITOR: CODEMASTERS.
GÉNERO: ACÇÃO/PLATAFORMA.
USA: TECLAS/JOYSTICK.
APRESENTAÇÃO: 16.
SOM 128K: 17.
GRÁFICOS: 16.
USO DA COR: 16.
MOVIMENTO: 17.
ADICTIVIDADE: 18.
TOTAL: 16.
OPINIÃO:
BOM NESTE GÉNERO!



POPEYE 2

Está de volta aquele marinheiro tão popular das séries animadas da TV, e que, através das tão características latas de espinafres consegue obter forças para enfrentar as diabruras do seu terrível inimigo BRUTUS. Já todos sabem que nos referimos a POPEYE, o marinheiro. No meio desta frenética batalha entre o bom e o mau, está a magricela Olívia Palito e as peripécias são inúmeras. Este POPEYE 2 é um jogo bastante semelhante ao clássico DONKEY KONG, onde o nosso herói tem que subir um certo número de plataformas, evitando bombas e barris, que perambulam no percurso, lançadas por Brutus do topo das plataformas, onde se mantém cativa a Olívia que o nosso herói tem que salvar. POPEYE 2 apesar de uma certa falta de originalidade consegue cativar!

COMPUTADOR: SPECTRUM.
EDITOR: ALTERNATIVE.
GÉNERO: ACÇÃO/PLATAFORMA.
USA: TECLAS/JOYSTICK.
APRESENTAÇÃO: 16.
SOM 128K: 13.
GRÁFICOS: 17.
USO DA COR: 13.
MOVIMENTO: 14.
ADICTIVIDADE: 15.
TOTAL: 14.
OPINIÃO:
UM JOGO ACEITÁVEL, MAS POUCO ORIGINAL!



WORLD CUP SOCCER

Mais um jogo de futebol, a juntar à série daqueles que foram especialmente produzidos a pensar no «Mundial» de futebol «Itália 90» a que tivemos oportunidade de assistir. Desta vez, trata-se de WORLD CUP SOCCER ITÁLIA 90 e é, desde já, dos mais fracos jogos do género que se realizaram até hoje! De facto, há pormenores tais como apenas sete jogadores para cada lado, não existência de tempo intermédio (intervalo) e o facto de não se distinguirem os adversários dos nossos, entre outros aspectos, que deixam este WORLD CUP SOCCER muito aquém das expectativas. Graficamente, o jogo pode considerar-se aceitável, com movimentos fluidos, mas é fraco no aspecto geral. Este programa, efectivamente, é só para coleccionadores.

COMPUTADOR: SPECTRUM.
EDITOR: MASTERTRONIC.
GÉNERO: SIM. DE FUTEBOL.
USA: TECLAS/JOYSTICK.
APRESENTAÇÃO: 15.
SOM 48 K: 10.
GRÁFICOS: 14.
USO DA COR: 13.
MOVIMENTO: 14.
ADICTIVIDADE: 12.
TOTAL: 12.
OPINIÃO: HÁ MELHORES NO GÉNERO!



MANCHESTER UNITED

Futebol parece ser a palavra de ordem nestes últimos tempos, terminado que está o «Mundial». Os amantes desta modalidade desportiva e apreciadores de jogos tipo FOOTBALL MANAGER ficarão de certeza cativados pelo elevado factor «arcade» deste MANCHESTER UNITED. Trata-se de um programa para um ou dois jogadores que envolve estratégia e acção a um nível que satisfaz, tanto os apreciadores de jogos de estratégia como todos aqueles que gostam de uma simulação de futebol bem movimentada e com todos aqueles pormenores, tão característicos dos jogos anteriores. MANCHESTER UNITED é um bom programa, com razoáveis apontamentos técnicos; é muito fácil apercebermo-nos das principais regras de jogo, factor que nos dá logo de início a adictividade!

COMPUTADOR: SPECTRUM.
EDITOR: KRISALIS.
GÉNERO: SIM. DE FUTEBOL.
USA: TECLAS/JOYSTICK.
APRESENTAÇÃO: 17.
SOM 128 K: 17.
GRÁFICOS: 17.
USO DA COR: 18.
MOVIMENTO: 16. ADICTIVIDADE: 17.
TOTAL: 17.
OPINIÃO: UM BOM JOGO NESTE GÉNERO!



BOXING MANAGER

Já alguma vez pensaram ser treinadores de pugilistas? Se não, têm neste jogo a oportunidade para o serem. BOXING MANAGER é um complexo jogo de estratégia, semelhante aos jogos de futebol do mesmo género, em que através de recheados menus podemos fazer um lote bastante diversificado de acções que nos permitam ter sucesso na nossa carreira de treinadores desta modalidade. Arranjar combates, espiar adversários, assistir a outras lutas... são tudo opções, de entre muitas outras, que encontramos ao nosso dispor neste WORLD CHAMPIONSHIP BOXING MANAGER. Este jogo é totalmente estratégico, tendo como único factor «não estático» o combate (lento) entre os boxistas. BOXING MANAGER é para apreciadores do género!

COMPUTADOR: SPECTRUM.
EDITOR: GOLIATH GAMES.
GÉNERO: ESTRATÉGIA.
USA: TECLAS.
APRESENTAÇÃO: 16.
SOM 48 K: 14.
GRÁFICOS: 14.
USO DA COR: 14.
MOVIMENTO: 10.
ADICTIVIDADE: 13.
TOTAL: 14.
OPINIÃO: UM BOM JOGO DE ESTRATÉGIA!

O ponto de encontro!

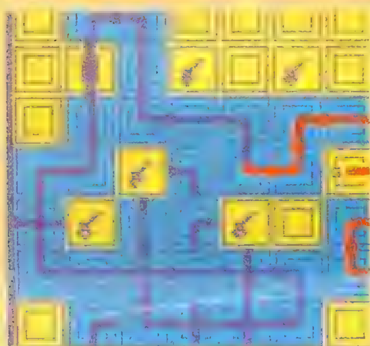
Por JOÃO CRUZ

Realmente, semana a semana, esta acção Micromania do JND tem sido e continua a ser o ponto de encontro de todos os nossos microjovens leitores que se interessam por microcomputadores, especialmente pelos videojogos. E vamos dar continuidade a este «rendez-vous» semanal, prosseguindo nas habituais respostas possíveis a todos aqueles que as solicitam...

O Joaquim Barros Martins, do Apartado 5 — 5160 Moncorvo, anda «desesperado» à procura do jogo DRAZEN PETROVIC SUPER BASKET, para os SPECTRUM. Este leitor agradece a quem o ajudar a adquirir este programa, uma vez que já recorreu a vários locais sem ter sucesso na sua busca. De seguida temos a carta do José António Cardoso, da Rua Américo Dinis, 33 r/c — Casais do Campo — 3000 Coimbra. Este leitor procura a solução do jogo SILICON DREAMS e em troca enviou a solução do jogo SNOOPY que passamos a apresentar: comer a comida; apanhar a máquina de escrever que está dentro da casota do Snoopy; apanhar a carta e entregá-la ao Charlie Brown; comer os biscoitos para o pote ficar vazio e caminhar para a direita até ver um sapo; quando o sapo começar a saltar vira o pote; voltar para apanhar a bola e chutá-la no mesmo «écran» em que se apanha o sapo; voltar para trás para apanhar a fisga; andar para a direita e saltar sobre os barris; ao chegar à outra margem avistar-se-á um poço; aí ver-se-á um balão com uma bomba de ar; com a fisga rebentar o balão com o objectivo de apanhar a bomba de ar; deixar esse objecto no extremo do «écran», no mesmo «écran» da chuva; com o sapo preso dentro do pote entra na terceira casa; seguir para a direita até estar junto de uma rapariga; soltar o sapo e ela assusta-se permitindo-nos apanhar uma bóia; voltar à chuva e encher a bóia com a bomba de ar; saltar sobre a bóia para ir ter ao outro lado; apanhar o tijolo e atirá-lo à maçã pendurada na árvore; entregar a maçã à professora na segunda casa; usar o apito na rapariga que está a dormir na escola; regressar com a tesoura a casa do Charlie Brown e abrir a encomenda postal; colocar o busto na terceira casa, à esquerda da televisão; ir para a direita até à máquina de lavar; esperar; apanhar a fralda e entregar a um miúdo; ligar o gravador do computador e «voilá!»...

Terminamos hoje por aqui. Escrevam...

O QUE JÁ SE JOGA...



PIPEMANIA

Tremendamente adictivo é como poderemos começar por definir este espectacular jogo que tem o pomposo nome de PIPEMANIA. De tal modo é a adictividade deste jogo que realmente se torna num vício (mania) fácil e difícil de nos separarmos dele. Uma vez jogando este PIPEMANIA temos mais e mais vontade de progredir neste simples, mas espantosamente adictivo jogo. O objectivo? Temos que construir uma conduta de água ininterrupta, peça a peça, durante um certo limite de tempo de modo a que quando a água começar a percorrer os diversos canos, não saia fora do circuito. O aliciante do jogo está na disponibilidade e configuração das peças da conduta que vamos recebendo, obrigando-nos a colocá-las estrategicamente para um bom sucesso. PIPEMANIA é a não perder!!!

COMPUTADOR: SPECTRUM.
EDITOR: EMPIRE
GÉNERO: HABILIDADE
USA: TECLAS JOYSTICK
APRESENTAÇÃO. 18
SOM 48K. 18.
GRÁFICOS: 17
USO DA COR: 19
MOVIMENTO 20
ADICTIVIDADE 20
TOTAL 19.
OPINIÃO ESPECTACULARMENTE ADICTIVO!!



SLY SPY

Nove níveis, graficamente super-detalhados e repletos de acção trepidante, constituem este excelente «arcade» SLY SPY-SECRET AGENT. Todo o argumento desta espantosa aventura é baseada nas histórias «à la Mr. James Bond-007», onde tudo é possível! Saltar de um avião em plena queda-livre, usar o pára-quedas, evitar pára-quedistas inimigos, cair numa movimentada rua de uma grande cidade, pegar o código secreto de um dos nossos contactos, conduzir uma potente moto numa espectacular fuga a tipos que flutuam, que investem contra nós montados noutras motos, que disparam de veículos em fuga; mergulhar nas profundezas dos oceanos, enfrentando os mais diversos perigos; infiltrar na base submersa dos inimigos... são tudo ingredientes deste cativante SLY SPY!

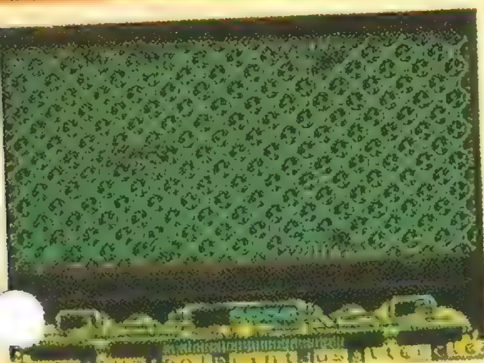
COMPUTADOR: SPECTRUM
EDITOR: OCEAN.
GÉNERO: ACÇÃO
USA: TECLAS/JOYSTICK
APRESENTAÇÃO 20.
SOM 48K 19
GRÁFICOS 20
USO DA COR: 19
MOVIMENTO: 20
ADICTIVIDADE 20
TOTAL 20
OPINIÃO: UM DOS GRANDES JOGOS DESTE ANO!



3D TENNIS

Muitos dirão: «Mais um jogo de ténis?»... mas poucos saberão as diferenças entre este 3D INTERNATIONAL TENNIS e todos os restantes jogos da mesma categoria. A não ser, claro, que o joguem. A novidade mais saliente neste 3D TENNIS é a relativa aos gráficos tridimensionais que conferem ao jogo uma visão nova, nesta área do ténis nos micros. Eventualmente muitos (tal como eu) não se deliciarão com a nova perspectiva dos gráficos e todo o visual do jogo, mas de certeza ficaram perplexos com as diferentes vistas do terreno de jogo e sua realista jogabilidade! São quatro os níveis de dificuldade do jogo e este 3D TENNIS, oferece-nos ainda a possibilidade de jogarmos contra um adversário, que bem pode ser um nosso amigo. 3D TENNIS é novidade, jogue-o!

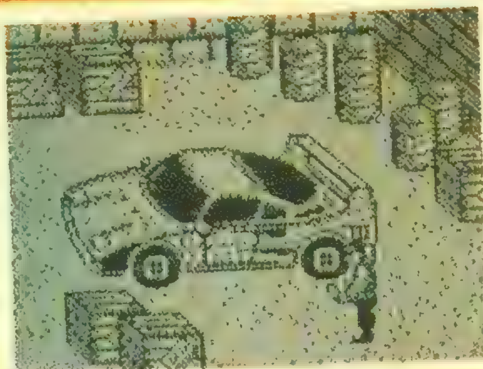
COMPUTADOR: SPECTRUM.
EDITOR: PALACE.
GÉNERO: SIMULAÇÃO TÉNIS.
USA: TECLAS/JOYSTICK.
APRESENTAÇÃO: 19.
SOM 128K: 19
GRÁFICOS: 17
USO DA COR: 17
MOVIMENTO: 20
ADICTIVIDADE 19
TOTAL 19
OPINIÃO ALGO DE NOVO NO TÉNIS!



DESTINY MISSION

Lembram-se do já clássico SILKWORM, em que tínhamos que controlar um pequeno helicóptero (ou um jipe) e ir destruindo tudo o que nos surgia pela frente? Pois este DESTINY MISSION é-lhe bastante similar e, apesar de só controlarmos um pequeno; mas bem armado, helicóptero, este videojogo tem muitos aspectos inovadores em relação à versão mencionada. Em DESTINY MISSION o cenário de acção é todo ele repleto de um «scroll» bem detalhado, variando de cor entre os oito níveis de jogo, o que lhe confere um aspecto inovador (se bem que isso por vezes se torne incómodo para a identificação de alguns obstáculos). Durante o nosso percurso de destruição podemos incrementar o poder de fogo do nosso helicóptero para ajudar um pouco as coisas!

COMPUTADOR: SPECTRUM.
EDITOR: WILLIAMS TECH.
GÉNERO: ACÇÃO.
USA: TECLAS/JOYSTICK.
APRESENTAÇÃO: 18.
SOM 128 K: 18.
GRÁFICOS: 17.
USO DA COR: 16.
MOVIMENTO: 17.
ADICTIVIDADE: 19.
TOTAL: 17.
OPINIÃO: UMA VERSÃO INOVADA!



VENDETTA

Estamos na presença de mais um jogo do tipo «beat'em'up», o qual se pode assemelhar a um «cruzamento» de RENEGADE com THE LAST NINJA. Trata-se de VENDETTA e a nossa missão é controlar um veterano da guerra do Vietname, cujo irmão foi sequestrado por um grupo de traficantes de uma grande metrópole. Toda a acção e animação do jogo resultam bastante agradáveis e o nosso herói, entre outros objectos, pode recolher novas armas, para ter uma maior facilidade em superar os obstáculos e os inimigos que lhe vão surgindo no caminho. Há muito que fazer na nossa missão, mas temos um tempo-limite para encontrar os terroristas e evitar que eles mandem o irmão do nosso herói para o reino das nuvens! VENDETTA é um jogo simples, mas bem realizado!

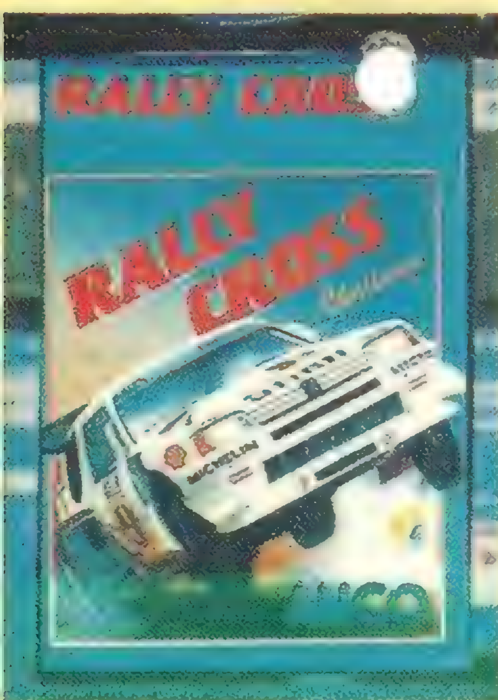
COMPUTADOR: SPECTRUM.
EDITOR: SYSTEM 3.
GÉNERO: ACÇÃO.
USA: TECLAS/JOYSTICK.
APRESENTAÇÃO: 17.
SOM 128 K: 15.
GRÁFICOS: 28.
USO DA COR: 17.
MOVIMENTO: 17.
ADICTIVIDADE: 18.
TOTAL: 17.
OPINIÃO: SIMPLES, MAS ATRAENTE!



TWIN WORLD

Estamos na presença de um bom programa, na linha acção-aventura, produzido pela empresa de videojogos francesa UBI SOFT. O jogo é TWIN WORLD e todo o argumento está baseado em poderes mágicos, poções, feitiçaria, tudo proveniente de um mundo repleto de fantasia. Era um mundo de paz, o mundo dos Carikens; mas eis que a tranquilidade se esfumou e deu lugar à escravatura imposta pelo terrível Maldur e os seus seres diabólicos. Como não podia deixar de ser, há sempre alguém inconformado com tanta maldade e destinado a ser o herói da história. Pois bem, nós somos esse herói e temos que juntar as 23 peças de um amuleto mágico que restaurará a paz no mundo dos Carikens. Gráficos, cores, movimentos, tudo se conjuga harmoniosamente, dando lugar a uma boa aventura!

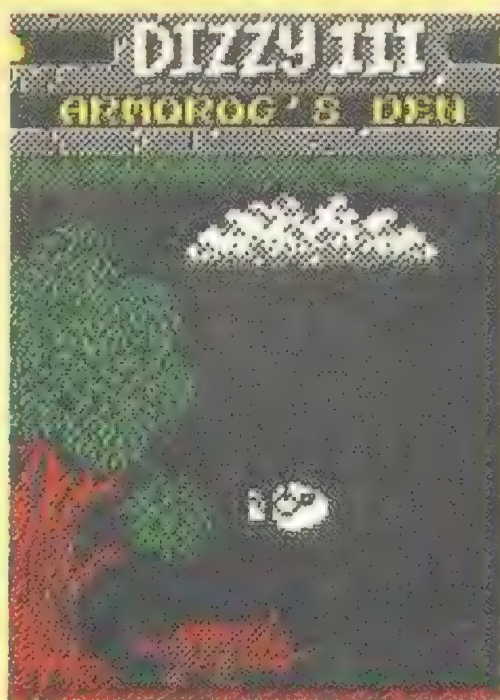
COMPUTADOR: SPECTRUM.
EDITOR: UBI SOFT.
GÉNERO: ACÇÃO/AVENTURA.
USA: TECLAS/JOYSTICK.
APRESENTAÇÃO: 17.
SOM 128 K: 17.
GRÁFICOS: 18. USO DA COR: 16.
MOVIMENTO: 16. ADICTIVIDADE: 17.
TOTAL: 17.
OPINIÃO: BOAS HORAS DE AVENTURA!



RALLYCROSS SIMULATOR

Desiludam-se todos aqueles que aguardavam deste jogo um verdadeiro simulador de um carro de rally. RALLYCROSS SIMULATOR é uma produção da Codemasters, muito à semelhança do anterior BMX SIMULATOR e de um SUPER SPRINT. A partir disto, facilmente se antevê o aspecto do jogo: pequenos circuitos fechados, enorme dificuldade em controlar o nosso veículo, gráficos diminutos, pouca variedade de cenários, entre outros aspectos negativos. O nosso objectivo no jogo é cumprirmos um determinado número de voltas dentro do limite de tempo, para podermos aceder a um novo percurso, a um novo desafio. Escusado será dizer que a mínina colisão é suficiente para nos retardar, o que é mau para as nossas aspirações a campeões. No global, este jogo é pouco emotivo!

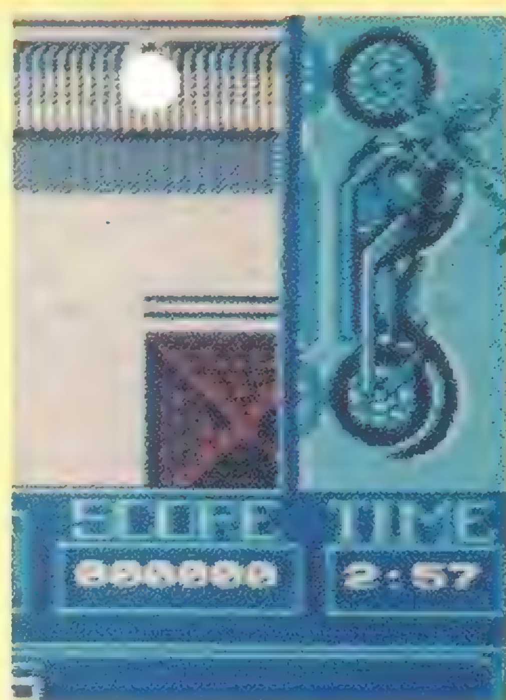
COMPUTADOR: SPECTRUM.
EDITOR: CODEMASTERS.
GÉNERO: SIMULADOR.
USA: TECLAS/JOYSTICK.
APRESENTAÇÃO: 13. SOM 48 K: 16.
GRÁFICOS: 11.
USO DA COR: 13.
MOVIMENTO: 08.
ADICTIVIDADE: 10.
TOTAL: 11.
OPINIÃO:
POUCO JOGÁVEL!



DIZZY III

Estamos na presença do terceiro jogo da série que tem como herói o «ovo» mais badalado de todos os tempos, de nome Dizzy. DIZZY III faz-nos reviver os gloriosos tempos dos jogos da série da família Wally (EVERYONE'S A WALLY, HERBERT'S DUMMY RUN, THREE WEEKS IN PARADISE...). Desta vez, Dizzy tem como tarefa salvar a sua namorada Daisy, das mãos de um terrível feiticeiro e para isso conta com a ajuda de todos os membros da sua família que lhe fornecerão óptimas dicas para ele ir resolvendo as diversas dificuldades e obstáculos que vão surgindo à medida que avança no jogo. DIZZY III — THE FANTASY WORLD está muito mais «arcade-adventure» do que os anteriores, conferindo-lhe uma jogabilidade no mínimo interessante. Não perca este DIZZY III!

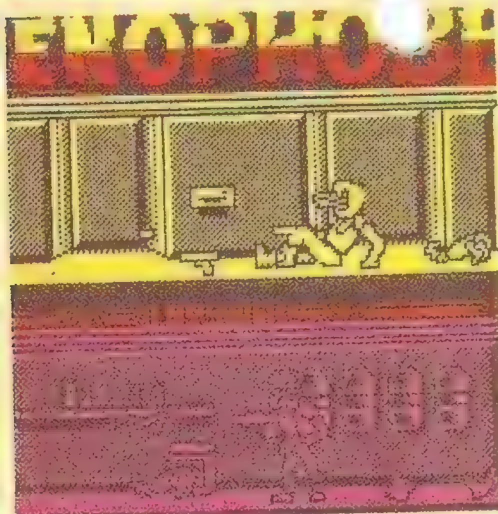
COMPUTADOR: SPECTRUM
EDITOR: CODEMASTERS.
GÉNERO: ACÇÃO/AVENTURA.
USA: TECLAS/JOYSTICK.
APRESENTAÇÃO: 18. SOM 48 K: 16.
GRÁFICOS: 18.
USO DA COR: 20.
MOVIMENTO: 18.
ADICTIVIDADE: 19.
TOTAL: 18.
OPINIÃO: UMA ESPECTACULAR SEQUÊNCIA!



MOONWALKER

Chegou a vez de Michael Jackson aparecer num vídeojogo, associado à conversão do filme MOONWALKER onde o mundo da aventura e da imaginação se interlaçam num ritmo deveras alucinante. Mas, infelizmente, isto só acontece no argumento pois o jogo em si tende para uma monotonia deveras arrasadora. Dividido em quatro fases, MOONWALKER coloca-nos na personagem do famoso cantor, enfrentando hordas de inimigos no intuito de libertar as indefesas crianças das garras de um terrível gigante. Várias tarefas temos que cumprir ao longo de cada fase, com a finalidade de obtermos bons resultados finais. MOONWALKER graficamente está razoável, mas são factores como a jogabilidade, a originalidade e a adictividade que o condenam!

COMPUTADOR: SPECTRUM.
EDITOR: US GOLD.
GÉNERO: ACÇÃO/AVENTURA.
USA: TECLAS/JOYSTICK.
APRESENTAÇÃO: 12. SOM 48 K: 13.
GRÁFICOS: 15.
USO DA COR: 13.
MOVIMENTO: 13.
ADICTIVIDADE: 11.
TOTAL: 13.
OPINIÃO:
NADA DE ORIGINAL!



XENOPHOBE

Os «aliens» estão de volta e desta vez contaminaram vários laboratórios espaciais, dando bastantes «dores de cabeça» aos cientistas. Lançado o pedido de socorro eis que entramos em cena, munidos unicamente de uma pistola laser. O objectivo deste Xenophobe fica deste modo delineado: destruir todos os seres alienígenas que nos aparecerem pela frente! Xenophobe é assim mais uma conversão de uma máquina de jogos dedicada e que, apesar de possuir uma não muito boa jogabilidade, apresenta-se com bons gráficos, razoáveis efeitos sonoros e uma agradável animação. O estilo deste Xenophobe faz-nos recordar os clássicos SPY VS SPY! Enfim, não é nada de especial, mas consegue cativar o jogador.

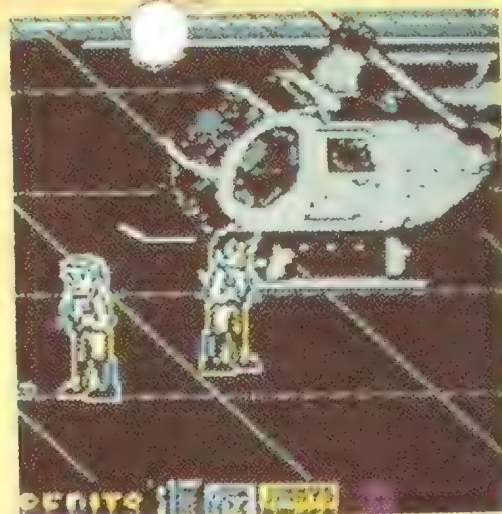
COMPUTADOR: SPECTRUM.
EDITOR: MICROSTYLE.
GÉNERO: ACÇÃO.
USA: TECLAS/JOYSTICK.
APRESENTAÇÃO: 16. SOM 48K: 15.
GRÁFICOS: 17.
USO DA COR: 13.
MOVIMENTO: 15.
ADICTIVIDADE: 16.
TOTAL: 16.
OPINIÃO:
NADA DE ESPECIAL, MAS CATIVA!



TURBO OUT-RUN

Estamos perante a sequela do enorme êxito que foi o já clássico Out-Run, há uns tempos atrás. Desta vez trata-se de Turbo Out-Run, um jogo em que o objectivo é o mesmo que o do original, ainda que bastante melhor elaborado, tanto a nível gráfico como de pormenores técnicos. Desta vez, pode-se recorrer ao Turbo, para se conseguir mais velocidade, pode-se equipar o carro (um Ferrari F-40 descapotável) em várias partes do percurso... entre outras aliciantes novidades! Enfim, se há algum defeito a atribuir a este jogo, é sem dúvida no capítulo da dificuldade, uma vez mais bastante elevada. Turbo Out-Run reserva ainda algumas boas surpresas, para quem insistir bastante neste jogo. Experimente!

COMPUTADOR: SPECTRUM
EDITOR: US GOLD.
GÉNERO: SIMULAÇÃO.
USA: TECLAS/JOYSTICK.
APRESENTAÇÃO: 17. SOM 128K: 18.
GRÁFICOS: 17.
USO DA COR: 13.
MOVIMENTO: 15.
ADICTIVIDADE: 19.
TOTAL: 17.
OPINIÃO:
UM BOM JOGO!

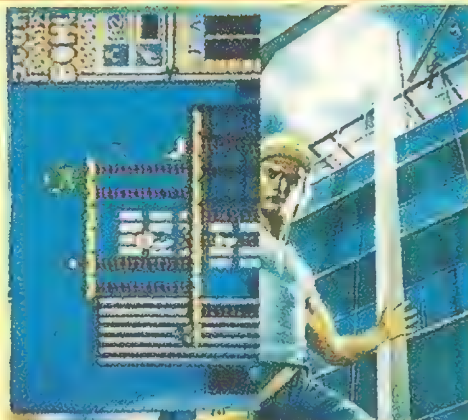


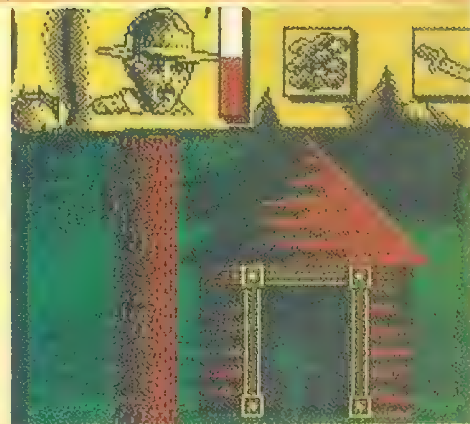
DOUBLE DRAGON II

Depois do que vimos nos 16-bits, a versão para os computadores de 8-bits deste Double Dragon II está consideravelmente mais fraca, o que também era de esperar a julgar pela capacidade dos computadores em questão. Como já todos sabem, o jogo pode ser participado por um ou dois elementos, que têm por objectivo libertar a nossa garota das mãos dos «Black Warriors». Double Dragon II é uma continuação bastante melhorada do original, com novos golpes, novas acrobacias e, principalmente, bastante mais jogável. Graficamente, esta versão está bastante aceitável e, no capítulo do som e efeitos sonoros, está razoável. Enfim, com esta versão de Double Dragon II, mais são aqueles que podem jogar esta versão sem sair de casa!

COMPUTADOR: SPECTRUM.
EDITOR: VIRGIN/MASTERTRONIC.
GÉNERO: ACÇÃO.
USA: TECLAS/JOYSTICK.
APRESENTAÇÃO: 16. SOM 48K: 16.
GRÁFICOS: 17.
USO DA COR: 15.
MOVIMENTO: 16.
ADICTIVIDADE: 19.
TOTAL: 17.
OPINIÃO:
UM JOGO PARA PARCEIROS!







HIGH STEEL

Trata-se de um jogo pertencente à classe dos programas denominados «jogos de plataforma», em que o objectivo é sempre a movimentação nas referidas estruturas dos cenários, cumprindo a nossa missão e, ao mesmo tempo, evitando os constantes obstáculos que nos vão surgindo pela frente. Em HIGH STEEL somos um trabalhador de construção civil, pertencente a uma empresa dedicada ao fabrico de vigas de aço. Fomos encarregados de ajudar na construção de um edifício que está infestado de pequenos e arreliantes seres que a todo o custo tentam impedir de cumprirmos a nossa missão. O nosso contrato tem um prazo limite, no qual deveremos construir todos os edifícios contratados, evitando todos os contratempos!

COMPUTADOR: SPECTRUM.
EDITOR: SCREEN 7.
GÉNERO: ACÇÃO/PLATAFORMA.
USA: TECLAS/JOYSTICK.
APRESENTAÇÃO: 12. SOM 48K: 13.
GRÁFICOS: 14. USO DA COR: 13.
MOVIMENTO: 14. ADICTIVIDADE: 14.
TOTAL: 13.
OPINIÃO: AGRADÁVEL!!!

TUSKER

Com o terceiro filme da série Indiana Jones, surgem também novas ideias para os programadores que, embora não colaborem com a empresa que adquiriu os direitos da película, resolve debruçar-se nas múltiplas facetas manifestadas a partir das diversas situações do argumento do filme. Neste cenário surge TUSKER, mais um bom programa a juntar-se a INDY & THE LAST CRUSADE e RICK DANGEROUS. Apesar dos argumentos serem similares nestes três programas, é na sua estrutua que eles são diferentes. Deste lote, TUSKER apresenta-se menos atractivo que os outros dois, mas sendo na mesma um programa bastante adictivo, com bons gráficos e sobretudo, um bom uso de cor. Vale a pena experimentar!

COMPUTADOR: SPECTRUM.
EDITOR: SYSTEM 3.
GÉNERO: ACÇÃO/ESTRATÉGIA.
USA: TECLAS/JOYSTICK.
APRESENTAÇÃO: 15. SOM 48K: 14.
GRÁFICOS: 15. USO DA COR: 15.
MOVIMENTO: 14. ADICTIVIDADE: 16.
TOTAL: 15.
OPINIÃO: UM BOM JOGO!!!

WAR IN THE MIDDLE EARTH

A quando da nossa apreciação deste jogo para os computadores de 16-bits, nunca imaginámos que viríamos a abordar este WAR IN THE MIDDLE EARTH, nos computadores de 8-bits, mais propriamente os Spectrum. No entanto, apesar de algumas diferenças significativas, como, por exemplo, os gráficos, esta versão consegue cativar todos os aventureiros dedicados, do mundo dos 8-bits. O objectivo neste WAR IN THE MIDDLE EARTH é conduzir Frodo, o herói da história, a Mount Doom, onde ele deverá atirar para o interior de um vulcão o anel mágico, impedindo que o terrível Sauron o possa usar para controlar Middle Earth, como já se tinha referido anteriormente. Enfim, esta versão consegue manter toda a adictividade do original, apesar da escassez de alguns pormenores!

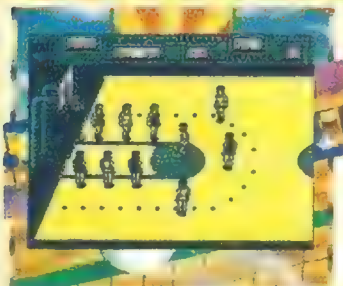
COMPUTADOR: SPECTRUM.
EDITOR: MELBOURNE HOUSE.
GÉNERO: AVENTURA/ESTRATÉGIA.
USA: TECLAS/JOYSTICK.
APRESENTAÇÃO: 14. SOM 48K: 8.
GRÁFICOS: 12. USO DA COR: 13.
MOVIMENTO: 10. ADICTIVIDADE: 14.
TOTAL: 12.
OPINIÃO: PARA APRECIADORES!

Busca de contactos

Por JOÃO CRUZ

O teor das muitas cartas que semanalmente vêm chegando às nossas mãos centram-se, sobretudo, numa busca dos nossos leitores de entrarem em contacto uns com os outros, fomentando deste modo o sentido de entre-ajuda que é imprescindível, para quem anda empenhado nestes assuntos de microcomputadores e particularmente os vídeojogos. Destas cartas, vamos responder e divulgar mais algumas que, entretanto, foram seleccionadas para a edição de hoje. Começamos pela carta do Carlos Lopes, de Vales — Rebordosa — 4580 Paredes, que possui um SPECTRUM e que gostaria que o informassem como introduzir POKES no seu computador e ainda envia a seguinte dica para acedermos ao segundo nível do jogo WHEELIE: basta escrever WITTY. Prosseguimos com a carta do Marco Pereira, da Rua Senhora do Monte, Guilhufe — 4560 Penafiel, que está receptivo a contactos e enviou o seguinte lote de ajudas: TEENAGE MUTANT TURTLES, se carregarmos em ENTER podemos escolher a tartaruga com a qual desejamos lutar; FRED-POKE 31171,0 para vidas infinitas; COP OUT-POKE 35370,0 para vidas infinitas; ARKANOID-POKE 33702,0 para vidas infinitas; CAULDRON 2-POKE 52974,0 para vidas infinitas; GUNSTAR-POKE 44215,201 para vidas infinitas; MOTOS-POKE 42241,0 para vidas infinitas; TERRA CRESTA-POKE 38222,20 para imunidade. Além disto, este leitor gostaria que o ajudassem nos seguintes jogos: TURBO BOAT SIMULATOR (como obter vidas infinitas); MONTE CARLO CASINO (como ganhar dinheiro) e PANG (como obter vidas infinitas)... De seguida, temos a solicitação do Ulisses Daniel Martins, da Rua do Colégio, 166-R/c — 4415 Carvalhos, que possui um SPECTRUM 128K+2 e desejava obter POKES para os seguintes jogos: ROLLING THUNDER, X-OUT, STRIDER 2, ROBOCOP 2 GREMLINS 2, DRAGON SPIRIT e XENON (nest gostava de saber como se destrói o monstro, no fi do primeiro sector). Este leitor pergunta ainda, relação ao jogo CHASE HQ, qual o código que escreve na escolha das teclas; na segunda parte NAVY MOVES como é que se faz subir o último e mais alto elevador e também como se accionam os computadores; no jogo NINJA TURTLES o que fazer depois de se desactivarem todos os computadores debaixo de água; acerca deste último jogo o Ulisses informa ainda que, para obtermos vidas infinitas, basta carregar continuamente no teclado até surgir no écrã «CHEAT MODE ON». E hoje ficamos por aqui, aguardando como sempre as vossas preciosas colaborações...

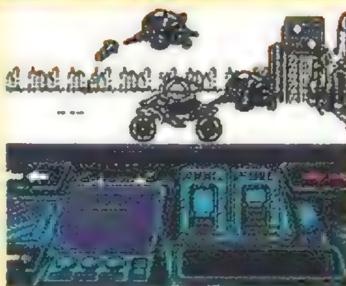
O QUE JÁ SE JOGA...



GOLDEN BASKET

Estamos perante mais uma produção de uma empresa espanhola de videojogos, a OPERA SOFT, que apresenta, desta vez, uma simulação desportiva bastante consagrada a nível mundial, o basquetebol. O jogo tem por nome GOLDEN BASKET. Em termos comparativos, este jogo assemelha-se um pouco ao clássico WORLD SERIES BASKETBALL, mas possui diferenças que lhe dão um certo estatuto autónomo. Em GOLDEN BASKET podemos jogar contra o computador, ou contra um amigo (o que torna as coisas mais aliciantes) e temos um vasto leque de opções iniciais que nos vão permitir, tirar um maior rendimento à nossa escolha do jogo em si. Depois, é jogar basquetebol e termos a sensação de sermos um daqueles jogadores profissionais do basquetebol americano da NBA.

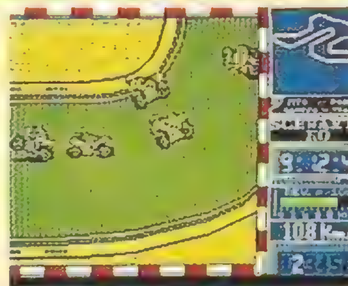
COMPUTADOR: SPECTRUM.
EDITOR: OPERA SOFT.
GÉNERO: SIMULAÇÃO BASKET.
USA: TECLAS/JOYSTICK.
APRESENTAÇÃO: 17.
SOM 128K: 15.
GRÁFICOS: 16.
USO DA COR: 16.
MOVIMENTO: 17.
ADICTIVIDADE: 17.
TOTAL: 17.
OPINIÃO: UMA BOA SIMULAÇÃO DESTE DESPORTO!



BUGGY RANGER

O argumento futurista deste jogo é deveras aterrador! Nesse cenário as máquinas dominam por completo a raça humana e numa última decisão de um tal computador central, foi deliberado que o ser humano tinha que ser exterminado por completo, pois ainda representava uma grande ameaça à expansão do clima de terror, imposto pela máquinas. Só um grupo restrito de resistentes, consegue dar luta a esta tirania e nós pertencemos a essa elite de heróis. Controlando um pequeno «buggy» com um bom potencial bélico, temos que ir destruindo tudo o que nos vai surgindo pela frente, o que não é tarefa nada fácil. Tecnicamente, este BUGGY RANGER está bem estruturado e toda a adictividade do mesmo resulta do facto do jogo ser no mais puro estilo «arcade»

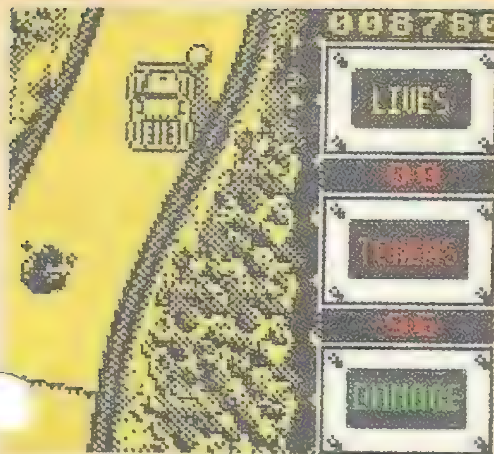
COMPUTADOR: SPECTRUM.
EDITOR: DINAMIC.
GÉNERO: ACÇÃO.
USA: TECLAS/JOYSTICK.
APRESENTAÇÃO: 17.
SOM 128K: 17.
GRÁFICOS: 18.
USO DA COR: 16.
MOVIMENTO: 17.
ADICTIVIDADE: 18.
TOTAL: 17.
OPINIÃO:
UM BOM JOGO DE ACÇÃO!



SITO PONS 500 c.c.

Eis mais um jogo para os amantes do desporto motorizado de duas rodas e dos campeonatos mundiais de motociclismo. Trata-se de SITO PONS 500 c.c. e toda a história deste jogo debruça-se sobre esse famoso piloto espanhol da actualidade, perito na modalidade de 500 c.c. nas competições de motociclismo. O jogo em si apresenta um menu bastante recheado de opções, facto que por si só cativa o jogador por lhe serem dadas condições para colocar as opções a seu gosto. Há a possibilidade de participarmos em provas isoladas, sessões de treino e campeonatos mundiais, sem esquecer as devidas fases de qualificação. Tecnicamente, o jogo não é nada de excepcional, mas consegue cativar o jogador, principalmente, se é amante da modalidade.

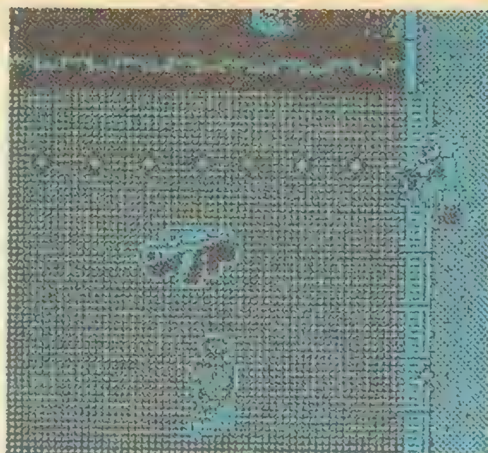
COMPUTADOR: SPECTRUM.
EDITOR: ZIGURAT.
GÉNERO: MOTOCICLISMO.
USA: TECLAS/JOYSTICK.
APRESENTAÇÃO: 17.
SOM 128K: 17
GRÁFICOS: 17.
USO DA COR: 17.
MOVIMENTO: 16.
ADICTIVIDADE: 17.
TOTAL: 17.
OPINIÃO:
PARA QUEM GOSTA DE COMPETIR!



THE SPY WHO LOVED ME

Uma vez mais, o famoso agente secreto britânico, James Bond 007, volta atacar, numa nova aventura com o argumento de um dos seus filmes, nos microcomputadores domésticos. Em THE SPY WHO LOVED ME toda a acção está assente em quatro fases do filme da série, com o mesmo nome. Nesta aventura repleta de acção, o nosso herói une-se a uma bela espia soviética e juntos tentam abortar a tentativa de início de uma Terceira Guerra Mundial, provocada pelo «rapto» de dois submarinos, por parte do terrível Karl Stromberg's. O nosso objectivo no jogo é penetrar na base submarina Atlantis, com a ajuda do super especial Lotus Esprit, capaz de operar debaixo de água. THE SPY WHO LOVED ME, tal como as outras versões, não é nada de especial mas cativa!

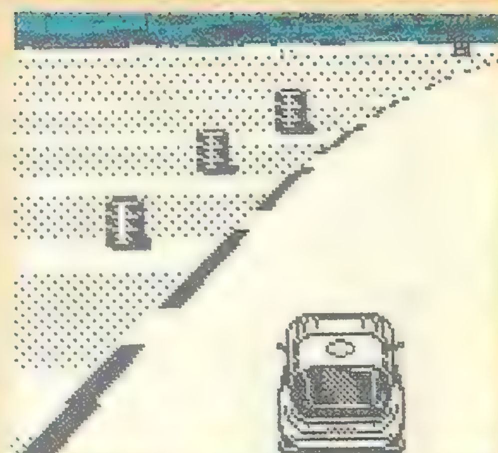
COMPUTADOR: SPECTRUM
EDITOR: DOMARK.
GÉNERO: ACÇÃO.
USA: TECLAS/JOYSTICK.
APRESENTAÇÃO: 16.
SOM 128 K: 15.
GRÁFICOS: 17.
USO DA COR: 14.
MOVIMENTO: 17. ADICTIVIDADE: 19.
TOTAL: 17.
OPINIÃO:
MAIS UM NA SÉRIE!



NEW YORK WARRIORS

Ano 2014... América está infestada por um alto índice de criminalidade e quase toda a população está sob o domínio das drogas administradas pela terrível organização criminosa, conhecida pelo nome de C3C. Só os heróis e os mais valentes, reunidos em Nova Iorque, combatem os malfeitores... Esse grupo de heróis é conhecido pelo pomposo nome de NEW YORK WARRIORS. Só que também eles parecem irremediavelmente condenados quando a C3C colocou uma bomba atómica no famoso World Trade Center, com o objectivo de arrasar com Nova Iorque e acabar, desse modo, com todas as forças da resistência. NEW YORK WARRIORS é um jogo para um ou dois jogadores e o nosso objectivo é encontrar e desactivar a bomba, antes que tudo se torne em pó.

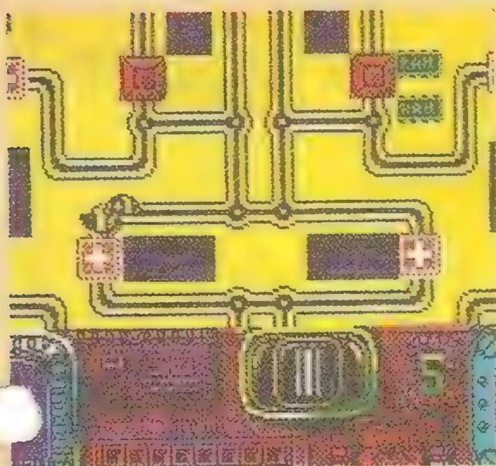
COMPUTADOR: SPECTRUM.
EDITOR: VIRGIN GAMES.
GÉNERO: ACÇÃO.
USA: TECLAS/JOYSTICK.
APRESENTAÇÃO: 17.
SOM 128 K: 18.
GRÁFICOS: 17.
USO DA COR: 16.
MOVIMENTO: 17.
ADICTIVIDADE: 18.
TOTAL: 17.
OPINIÃO:
UM BOM JOGO DE ACÇÃO!



TURBO CUP CHALLENGE

Eis mais uma conversão de um clássico jogo para os computadores de 16-bits, numa versão bastante convincente nos Spectrum. Em TURBO CUP CHALLENGE, conduzindo um Porsche de competição, temos como objectivo obter os melhores resultados em todas as pistas do campeonato mundial de condutores desta modalidade. São quatro as provas e cada uma delas é precedida por uma fase de qualificação para sabermos qual a nossa posição na grelha de partida. A sensação de movimento está bastante bem conseguida e a fluidez dos movimentos do nosso bólide é deveras cativante. TURBO CUP CHALLENGE pode não trazer nada de novo neste capítulo mas, pelo menos, é mais um bom produto no género e com bastante razoáveis qualidades técnicas!.

COMPUTADOR: SPECTRUM.
EDITOR: LORICIELES.
GÉNERO: SIMULAÇÃO CARROS.
USA: TECLAS/JOYSTICK.
APRESENTAÇÃO: 17.
SOM 128 K: 17.
GRÁFICOS: 17.
USO DA COR: 15.
MOVIMENTO: 19.
ADICTIVIDADE: 18.
TOTAL: 17.
OPINIÃO:
MAIS UM BOM JOGO NO GÉNERO.



MICROMOUSE

Os programadores dão voltas e voltas à imaginação criativa, com o intuito de encontrarem novas ideias que resultem num bem concebido e adictivo videojogo. No entanto, todos nós sabemos que, hoje em dia, esse tipo de coisas são praticamente impossíveis de alcançar. MICROMOUSE é mais um jogo nessa linha de falta de criatividade e está baseado em estilos de programas que já fizeram história neste domínio. No jogo, controlamos um pequeno rato-robô que tem por missão reconstruir os circuitos danificados de uma rede eléctrica. Só que como é óbvio, toda a tarefa está dificultada, ora com aleatórias descargas eléctricas, ora com a selecção das peças correctas para a desobstrução dos circuitos interditados. MICROMOUSE é, no entanto, um jogo pouco original!

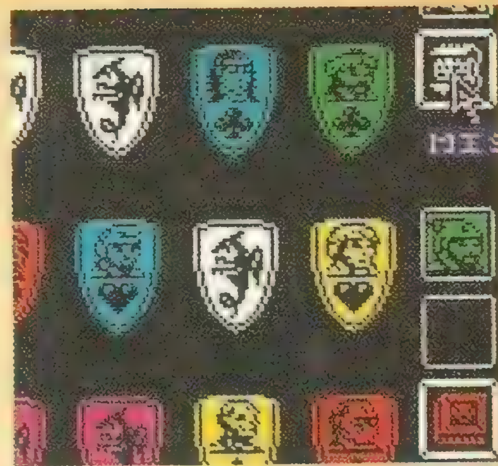
COMPUTADOR: SPECTRUM.
EDITOR: MASTERTRONIC.
GÉNERO: ACÇÃO/LABIRINTO.
USA: TECLAS/JOYSTICK.
APRESENTAÇÃO: 10.
SOM 48K: 08.
GRÁFICOS: 12.
USO DA COR: 14.
MOVIMENTO: 14.
ADICTIVIDADE: 14.
TOTAL: 11.
OPINIÃO: HÁ TANTA COISA MELHOR!



FALLEN ANGEL

Brindado com uns toques de pouca originalidade, eis que nos surge em mãos este FALLEN ANGEL, muito ao estilo de clássicos no domínio dos «beat'em'ups» tais como RENEGADE, VIGILANTE, STREET FIGHTER, DOUBLE DRAGON ... O argumento deste jogo baseia-se no incansável combate aos traficantes de droga, levado a cabo por destemido herói, perito em artes marciais e que tem que viajar por entre três famosas cidades (Londres, Paris e Nova Iorque), adquirindo os respectivos bilhetes que lhe permitirão viajar e eliminando os líderes dos narco-traficantes. Os cenários do jogo repartem-se em zona metropolitana e o «metro» propriamente dito. Todo o aspecto técnico deste FALLEN ANGEL está bastante razoável, só pecando por uma certa falta de originalidade.

COMPUTADOR: SPECTRUM.
EDITOR: SCREEN 7.
GÉNERO: ACÇÃO.
USA: TECLAS/JOYSTICK.
APRESENTAÇÃO; 17.
SOM 48K: 16.
GRÁFICOS: 18.
USO DA COR: 16.
MOVIMENTO: 16.
ADICTIVIDADE: 18.
TOTAL: 17.
OPINIÃO: POUCO ORIGINAL, MAS RAZOÁVEL!



BLOODWYCH

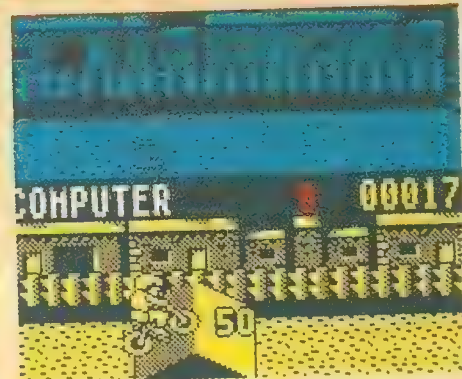
Estamos perante uma excelente aventura gráfica, embrenhada inteiramente no mundo da fantasia e que de certeza deliciará todos os amantes deste tipo de programas. A acção deste BLOODWYCH desenrola-se num tenebroso castelo, onde o senhor do mal tem absoluto domínio, sobre todo o reino da imaginação. No castelo perambulam dezenas de criaturas e nele estão também escondidos os quatro cristais mágicos que nos permitirão elaborar um implacável feitiço, sobre o terrível senhor do mal. BLOODWYCH pode ser jogado por dois jogadores ao mesmo tempo, sendo o écran dividido em duas secções e cada jogador pode controlar quatro personagens do jogo, conferindo à aventura uma complexidade deveras fascinante. BLOODWYCH é a não perder pelos aventureiros!

COMPUTADOR: SPECTRUM.
EDITOR: MIRRORSOFT.
GÉNERO: ACÇÃO/AVENTURA.
USA: TECLAS/JOYSTICK.
APRESENTAÇÃO: 17.
SOM 48K: 15.
GRÁFICOS: 18.
USO DA COR: 19.
MOVIMENTO: 18.
ADICTIVIDADE: 20.
TOTAL: 18.
OPINIÃO: UMA ESPECTACULAR AVENTURA!

O QUE JÁ SE JOGA...







HONG-KONG PHOOEY

E os personagens do desnho animado voltam a atacar uma vez mais nos videojogos; sendo esta a vez de HONG-KONG PHOOEY, um peculiar cachorro metido a mestre de kung-fu. Nesta aventura o barão Von Bankjob escapou da prisão e como não é lá muito amigável com os outros cidadãos, convém que volte ao local de onde não devia ter saído nunca, das masmorras da penitenciária. Por isso, o nosso herói, controlado por nós, tem a perigosa missão de colocar o terrível barão onde ele merece estar. Para tal, temos que penetrar na fortaleza do inimigo e eliminando um por um os seus comparsas no crime, temos que cumprir o nosso objectivo. HONG-KONG PHOOEY é mais um jogo de plataforma e que muito pouco nos traz de novo. Um ou outro aspecto curioso, mas nada mais do que isso.

COMPUTADOR: SPECTRUM.
EDITOR: HI-TEC.
GÉNERO: ACÇÃO.
USA: TECLAS/JOYSTICK.
APRESENTAÇÃO: 14.
SOM 48 K: 16.
GRÁFICOS: 15.
USO DA COR: 11.
MOVIMENTO: 14.
ADICTIVIDADE: 13.
TOTAL: 14.
OPINIÃO: MAIS UM PARA COLECCIONADORES!

STORMLORD II

Raffaelle Cecco volta a programar em estilo para a famosa empresa de videojogos HEWSON. Desta vez é a sequência de um êxito anterior, trata-se de STORMLORD II. Controlando o nosso barbudo herói da aventura anterior, temos desta vez a difícil tarefa de percorrer os satânicos subterrâneos em busca de pequenas fadas que foram aprisionadas pela bela, mas terrível, Rainha Negra. Todo o jogo está deveras atractivo, com gráficos bem definidos, cenários bastante coloridos, tudo em perfeita harmonia com toda a animação nesta excelente aventura épica. Todos os pormenores importantes do original foram mantidos que, aliados às outras inovações (ex.: animação do nosso personagem), fazem deste STORMLORD II um jogo que nos cativa, por um bom par de horas.

COMPUTADOR: SPECTRUM.
EDITOR: HEWSON.
GÉNERO: ACÇÃO/AVENTURA.
USA: TECLAS/JOYSTICK.
APRESENTAÇÃO: 18.
SOM 128 K: 18.
GRÁFICOS: 19.
USO DA COR: 19.
MOVIMENTO: 18.
ADICTIVIDADE: 18.
TOTAL: 18.
OPINIÃO: REEDIÇÃO DE UM CLÁSSICO!

RAD RAMP RACER

Estamos perante um jogo propício para os adeptos de competições de bicicletas BMX e patinetes rolantes, mais conhecidos por skates. Falamos de RAD RAMP RACER, um jogo para um ou dois jogadores, composto por três fases cada uma com diferentes percursos e obstáculos a superar. O écran encontra-se dividido em duas partes, sendo a superior destinada aos «skatistas» e a outra aos ciclistas. Aliada a esta inovação está a boa jogabilidade deste RAD RAMP RACER, onde não temos mais que fazer, além de conseguirmos uma boa dosagem de pontos. Tecnicamente está muito bem apresentado, possuindo gráficos bastante aceitáveis e bem definidos, a par de um bom jogo de cor. A animação está bem adequada ao género em que esta RAD RAMP RACER se insere.

COMPUTADOR: SPECTRUM.
EDITOR: MASTERTRONIC.
GÉNERO: SIMULAÇÃO.
USA: TECLAS/JOYSTICK.
APRESENTAÇÃO: 16.
SOM 128 K: 17.
GRÁFICOS: 17.
USO DA COR: 17.
MOVIMENTO: 18.
ADICTIVIDADE: 17.
TOTAL: 17.
OPINIÃO: PARA PRATICANTES DA MODALIDADE!

À procura de contactos

Por JOÃO CRUZ

À procura de contactos e ajudas andam ainda muitos leitores desta rubrica semanal do JND e, como estamos aqui para satisfazer a maioria dos vossos pedidos, passamos já à primeira solicitação de hoje. É a carta do João Romeu Gomes Ribeiro, da Rua Nascente, 179-R/c — 4700 Braga, com o telefone número 053-72274, o qual pede que o ajudem a obter o código de acesso para o jogo LEGEND. Para além disso, gostaria de saber onde encontrar os jogos TURRICAN 2, PLOTTING, SWIV, DESPERADO 2 e TOKI. Também de Braga, temos a carta do Luís Freitas, da Rua Doutor José Vilaça, 11-3.º-D.º — 4700 Braga, com o telefone 053-78131, o qual gostaria que lhe indicassem onde obter os seguintes jogos: CABAL, STRIDER 2, F-16 COMBAT PILOT, NARC, PREDATOR 2, LOTUS TURBO ESPRIT, CHASE HQ 2, ROBOCOP 1 & 2, BATMAN THE MOVIE e o RICK DANGEROUS.

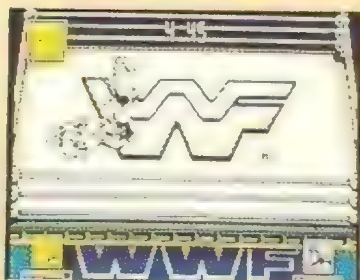
Este nosso leitor diz-nos ainda que formou o clube Computex, do qual são membros ele (o LUÍS), o José Pedro, o David Miguel e o Francisco Márcio. A sede deste microclube é na morada anteriormente indicada e estão abertas as inscrições para novos sócios, possuidores dos SPECTRUM, TIMEX. Este microclube tem como principal actividade, trocar mapas, dicas, pokes, programas, etc.. Para terminar, o Luís pretendia ainda entrar em contacto com alguém que saiba como introduzir POKES, particularmente alguém que fosse da zona de Braga.

Prosseguimos com o pedido do Carlos Fernando Gonçalves, da Avenida D. Afonso Henriques, 930-6.º-F3 — 4450 Matosinhos, com o telefone 9375264, o qual deseja obter o código de acesso para a segunda parte do jogo LOS TEMPLOS SAGRADOS. À procura de uma correcta introdução de POKES nos SPECTRUM anda o Paulo Manuel Teles, da Praceta do Colégio de Gaia, 310-1.º-D.º — 4400 Vila Nova de Gaia. Quem o quiser ajudar...

E para terminar, por hoje, temos a carta do José Pedro Rodrigues, da Rua das Cavadas, 93 — Vilar de Andorinho — 4400 Vila Nova de Gaia, que nos diz possuir o jogo CABAL, versão 48K e não consegue passar do segundo para o terceiro nível.

Igualmente, desejava obter um POKER de vidas infinitas para esse mesmo jogo. E com mais estas solicitações destes jovens leitores à procura de contactos, terminamos a edição de hoje de Micromania aguardando, como sempre todas as vossas colaborações, particularmente mapas, pois estes começam a escassear! Escrevam para «Jornal de Notícias», Rua de Gonçalo Cristóvão, 4052 – Porto Codex.

O QUE JÁ SE JOGA...



WRESTLEMANIA

Os fans da famosa luta livre americana vão simplesmente adorar este jogo, pois sem dúvida é o melhor no seu género. Este WRESTLEMANIA é um jogo para um ou dois jogadores e, incialmente, temos a possibilidade de optar entre três lutadores profissionais, cada um com as suas características e formas de lutar especiais. Independentemente da escolha que façamos, o objectivo é tornarmo-nos o campeão da World Wrestling Federation! WRESTLEMANIA, tecnicamente é um jogo que vive à base da animação dos seus personagens, já que a nível de cenários resume-se a um enorme ringue de luta livre. Mas a enorme variedade de movimentos e as combinações possíveis de se efectuarem com eles, é que fazem deste WRESTLEMANIA um jogo extremamente adictivo!

COMPUTADOR: SPECTRUM.
EDITOR: OCEAN.
GÉNERO: LUTA LIVRE.
USA: TECLAS/JOYSTICK.
APRESENTAÇÃO: 20.
SOM 128 K: 20.
GRÁFICOS: 18.
USO DA COR: 17
MOVIMENTO: 20.
ADICTIVIDADE: 20.
TOTAL: 19.
OPINIÃO: ADICTIVIDADE, É A PALAVRA DE ORDEM!



TURTLES 2

À primeira vista esta volta dos famosos heróis-tartaruga podia parecer a continuação do primeiro jogo lançado no micromercado há uns tempos atrás. Mas não. Efectivamente, trata-se da tão esperada conversão da versão original, produzida para as máquinas de jogos dedicadas. TURTLES 2 traz-nos de volta os nossos heróis Donatello, Leonardo, Michaelangelo e Raphael, num jogo para um ou dois jogadores e no qual temos como objectivo salvar a bela April das garras de uma organização de malfeitores. O que poderemos dizer é que tecnicamente este jogo está excelente, com gráficos bem detalhados e cenários fabulosos, para as limitadas capacidades desta versão. Além disso, a jogabilidade deste TURTLES 2 faz com que seja extremamente adictivo!

COMPUTADOR: SPECTRUM.
EDITOR: IMAGEWORKS.
GÉNERO: ACÇÃO.
USA: TECLAS/JOYSTICK.
APRESENTAÇÃO: 20.
SOM 128 K: 19.
GRÁFICOS: 20.
USO DA COR: 18.
MOVIMENTO: 19.
ADICTIVIDADE: 20.
TOTAL: 20.
OPINIÃO: UMA EXCELENTE CONVERSÃO!

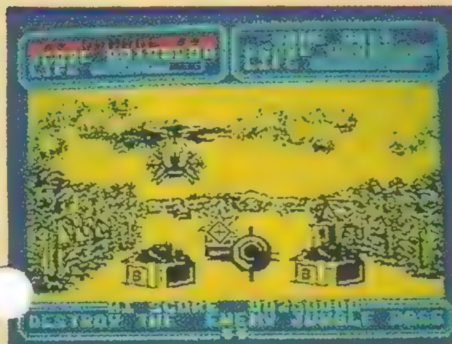


WORLD CLASS RUGBY

Os apreciadores deste popular desporto têm agora a possibilidade de viver a maior parte das emoções desta modalidade, aqui, neste videojogo de nome WORLD CLASS RUGBY. O jogo é-nos apresentado com todos os típicos menus de um simulador desportivo e podemos optar entre as diversas modalidades de controlo dos nossos jogadores, bem como alterar a cor dos equipamentos e do relvado, conforme a nossa vontade. WORLD CLASS RUGBY é um campeonato de Rugby e nele temos que jogar o melhor possível para obtermos uma boa classificação e, se possível, tornar-nos campeões da liga. WORLD CLASS RUGBY tecnicamente está extremamente realista, conseguindo-se realizar movimentos bastante típicos do rugby, tal qual o conhecemos. A adictividade é, sem dúvida, um ponto alto neste jogo!

COMPUTADOR: SPECTRUM.
EDITOR: AUDIOGENIC.
GÉNERO: SIMULADOR DESPORTO
USA: TECLAS/JOYSTICK.
APRESENTAÇÃO: 17.
SOM 128 K: 16.
GRÁFICOS: 16.
USO DA COR: 15.
MOVIMENTO: 17.
ADICTIVIDADE: 18.
TOTAL: 17.
OPINIÃO: PARA QUEM GOSTA DE RUGBY!

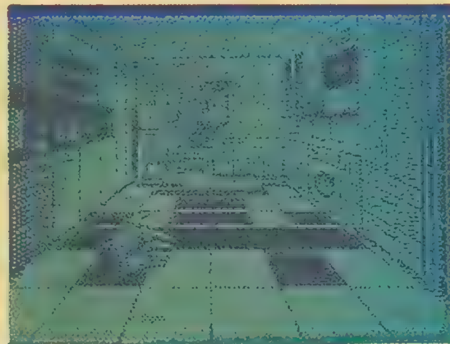
O QUE JÁ SE JOGA...



LINE OF FIRE

Aproveitar pontos cruciais em que outros jogos falharam, parece a determinação principal de todos os programadores que pretendem inovar alguma ideia que já foi utilizada anteriormente. Este é o caso deste LINE OF FIRE, um programa repleto de semelhanças a clássicos tais como OPERATION WOLF e THUNDERBOLT. O nosso objectivo neste jogo é infiltrarmo-nos no território e bases inimigas, e apoderarmo-nos de uma arma ultra-secreta que eles têm utilizado para dizimar populações. A tarefa não é nada fácil, mas periodicamente contamos com a ajuda de vários bónus que vão surgindo pelo caminho. LINE OF FIRE apesar de não ser um conceito original, consegue um lugar de destaque pelos seus bons pormenores que tornam o jogo de algum modo adictivo!

COMPUTADOR: SPECTRUM.
EDITOR: US GOLD.
GÉNERO: ACÇÃO.
USA: TECLAS/JOYSTICK.
APRESENTAÇÃO: 17.
SOM 128 K: 16.
GRÁFICOS: 17.
USO DA COR: 14.
MOVIMENTO: 16.
ADICTIVIDADE: 17.
TOTAL: 17.
OPINIÃO: POUCO ORIGINAL, MAS ADICTIVO!



EXTERMINATOR

Estamos perante a conversão de um bizarro, mas espectacular jogo das máquinas de jogos dedicadas. Falamos de uma incansável caça aos insectos que infestam os interiores das nossas casas; falamos de EXTERMINATOR! Trata-se de um jogo, para um, ou dois jogadores que controlando uma mão, num écran com scroll «à la KLAX», têm que eliminar todos os insector das várias salas das sete casas que correspondem aos níveis de jogo. A complexidade deste hoje, só é eliminada quando o temos em mão e jogamos uma, ou duas vezes. Tecnicamente este EXTERMINATOR está soberbo, no mais puro estilo «arcade»! Os gráficos são bem estruturados e realistas e a nível de comparação com a versão original. Esta versão para os Spectrum está deveras espectacular, retendo toda a adictividade do original!

COMPUTADOR: SPECTRUM.
EDITOR: AUDIOGENIC.
GÉNERO: ACÇÃO.
USA: TECLAS/JOYSTICK.
APRESENTAÇÃO: 20.
SOM 128 K: 19.
GRÁFICOS: 20.
USO DA COR: 19.
MOVIMENTO: 20.
ADICTIVIDADE: 20.
TOTAL: 20.
OPINIÃO: UM SOBERBO PROGRAMA!



LOTUS ESPRIT TURBO

Eis-nos perante a versão para os computadores de 8-bits, do melhor simulador de uma competição de automóveis... Referimo-nos concretamente a LOTUS ESPRIT TURBO CHALLENGE. De facto, trata-se do melhor programa do género até à data, para dois jogadores ao mesmo tempo. Na competição podemos inicialmente, e através das opções de um menu bastante acessível, escolher se queremos mudanças automáticas, ou manuais e inclusivé dois tipos de melodias. No conjunto das provas temos 32 percursos diferentes, repartidos em: 7 ao nível «easy», 10 no «medium» e 15 no «hard»; evidentemente todos eles realizados numa linha de crescente dificuldade, dentro da competição. Obter a melhor posição possível é sempre o objectivo primordial nestes jogos, mas fascinante é competirmos com um amigo!

COMPUTADOR: SPECTRUM.
EDITOR: GREMLIN.
GÉNERO: SIMULAÇÃO CARROS.
USA: TECLAS/JOYSTICK.
APRESENTAÇÃO: 19.
SOM 128 K: 18.
GRÁFICOS: 18.
USO DA COR: 17.
MOVIMENTO: 19.
ADICTIVIDADE: 20.
TOTAL: 19.
OPINIÃO: O MELHOR NO GÉNERO!!!







FREDDY HARDEST 2

Quem não se lembra do famoso herói galáctico que deu origem a um excelente vídeojogo (cortesia da empresa espanhola Dinamic) de nome FREDDY HARDEST? Pois bem, este arrojado personagem está outra vez na activa e, como sempre, metido em sarilhos. Desta vez, ao meter-se na máquina do tempo no primeiro jogo, algo não funcionou muito bem e o nosso herói veio parar aos nossos dias, mais propriamente, no sul de Manhattan, num bairro com muito má fama e cheio de «gangs» e marginais. O nosso objectivo é reencontrar a máquina do tempo, para colocar Freddy no sítio certo! FREDDY HARDEST EN MANHATTAN SUR (ou, se preferirem, FREDDY HARDEST 2) é um jogo muito ao estilo dos clássicos RENEGADE e VIGILANTE, tecnicamente razoável, mas pouco original!

COMPUTADOR: SPECTRUM.
EDITOR: DINAMIC.
GÉNERO: ACÇÃO.
USA: TECLAS/JOYSTICK.
APRESENTAÇÃO: 17. SOM 48K: 17.
GRÁFICOS: 19. USO DA COR: 18.
MOVIMENTO: 17.
ADICTIVIDADE: 19.
TOTAL: 17.
OPINIÃO: A AVENTURA CONTINUA!

TOI ACID GAME

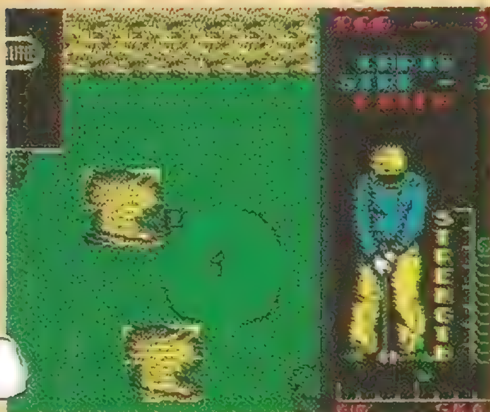
Tinha que acontecer, mais tarde ou mais cedo: a euforia resultante da «moda acid» nas discotecas e a sua associação com as peculiares bolinhas amarelas, com caras divertidas e pitorescas (os «smiles»), tinham que resultar num divertido vídeojogo. E assim o fez a empresa espanhola Iber Soft. A nossa missão neste TOI ACID GAME é controlar o nosso herói Toi por entre quatro níveis de jogo (discoteca, praia, barco-pirata e «acid-house»), em busca da sua namorada, Zoi, aprisionada pelo terrível Doctor Acid. Esta missão não é nada fácil devido às constantes investidas dos nossos inimigos, mas fazendo uso da nossa perícia e muito «ácido», controlaremos a situação. Os sons digitalizados, os gráficos, as cores e a animação, fazem deste TOI ACID GAME um sucesso!

COMPUTADOR: SPECTRUM.
EDITOR: IBER SOFT.
GÉNERO: ACÇÃO-AVENTURA.
USA: TECLAS/JOYSTICK.
APRESENTAÇÃO: 19. SOM 48K: 19.
GRÁFICOS: 19. USO DA COR: 19.
MOVIMENTO: 19. ADICTIVIDADE: 20.
TOTAL: 19.
OPINIÃO: ENTRE NO MUNDO «ACID»!!!

VIAJE CENTRO TIERRA

Uma das muitas e fantásticas obras do mais que famoso Júlio Verne é o argumento deste ambicioso projecto da empresa espanhola de vídeojogos Topo Soft, denominado VIAJE AL CENTRO DE LA TIERRA. Com esta introdução está delineado o objectivo desta grande aventura. Neste jogo temos a sensação de estar a reviver todas as emoções e peripécias do clássico da Ocean, o WHERE TIME STOOD STILL. Cada personagem do jogo tem características especiais e é tendo em conta esses factores que poderemos ter mais ou menos sucesso na nossa missão. Tecnicamente este jogo está deveras épico, mesclando gráficos, cenários e uso de cores a um nível espectacular que, aliados aos movimentos e toda a animação, regalam qualquer micro-jovem!

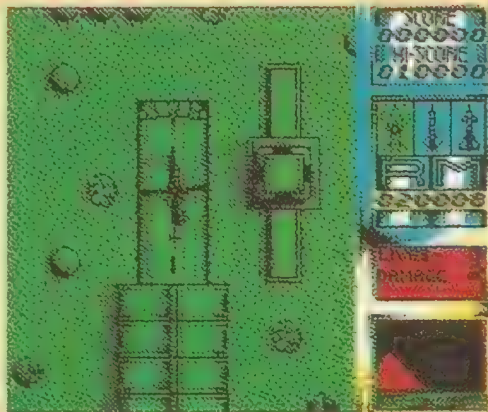
COMPUTADOR: SPECTRUM.
EDITOR: TOPO SOFT.
GÉNERO: ACÇÃO/AVENTURA.
USA: TECLAS/JOYSTICK.
APRESENTAÇÃO: 19. SOM 128K: 19.
GRÁFICOS: 20. USO DA COR: 18.
MOVIMENTO: 19.
ADICTIVIDADE: 20.
TOTAL: 19.
OPINIÃO: UM JOGO ÉPICO!



PRO GOLF SIMULATOR

Aqui temos mais um produto dos já bem conhecidos programadores britânicos Code Masters... Trata-se de PRO GOLF SIMULATOR e pode mesmo adiantar-se que nesta série é um dos melhores programas no género. Neste jogo, podem participar até quatro jogadores e o assunto é uma bastante realística simulação de um jogo de golfe. Todos os pormenores importantes desta modalidade não foram esquecidos nesta simulação para os Spectrum e, tecnicamente, PRO GOLF SIMULATOR está bastante acima da média, pois os gráficos, movimentos, efeitos sonoros e cenários estão de tal modo conjugados em harmonia transpondo-nos para um imaginário torneio de golfe, bastante aceitável! Como complemento existe ainda a possibilidade de nós mesmos criarmos o campo de golfe!

COMPUTADOR: SPECTRUM.
EDITOR: CODE MASTERS.
GÉNERO: SIMULADOR DE GOLFE.
USA: TECLAS/JOYSTICK.
APRESENTAÇÃO: 18.
SOM 128K: 17.
GRÁFICOS: 17.
USO DA COR: 17.
MOVIMENTO: 15.
ADICTIVIDADE: 17.
TOTAL: 17.
OPINIÃO: A NÃO PERDER
POR APRECIADORES!



HAVOC

A escolha está pendente entre um helicóptero Mi28 equipado com um canhão de 23mm, «rockets» antitanques em espiral, mísseis SA-14; ou um American Apache Chopper, muito ao estilo do ofensivo Gunship... Depois disto entramos num devastador «shoot'em'up» vertical, no qual temos que ter o cuidado de não destruir tudo o que nos vai aparecendo pela frente, pois existem os nossos aliados, também em combate. Se destruirmos estes, perdemos bónus e eles atacar-nos-ão, o que incrementará muito o número de inimigos e, consequentemente, a dificuldade do jogo. HAVOC tem sete campos de batalha diferentes e no final de cada nível temos que enfrentar uma gigantesca máquina de guerra, antes de pousar. Podemos usar várias armas para nos facilitar a missão!

COMPUTADOR: SPECTRUM.
EDITOR: VIRGIN GAMES.
GÉNERO: ACÇÃO.
USA: TECLAS/JOYSTICK.
APRESENTAÇÃO: 17.
SOM 128K: 14.
GRÁFICOS: 17.
USO DA COR: 14.
MOVIMENTO: 16.
ADICTIVIDADE: 18.
TOTAL: 17.
OPINIÃO:
UM BOM «SHOOT'EM'UP»!



BACK TO THE FUTURE II

Viram o filme REGRESSO AO FUTURO — 2.ª PARTE? Se a resposta for afirmativa, aqui têm a versão para os microcomputadores desse filme, cujo título original é BACK TO THE FUTURE II. E, no fundo, trata-se de mais uma aventura de Marty McFly e seus companheiros que vivem inúmeras peripécias no futuro, tendo como principal objectivo regressar a casa em paz, depois de cumprirem a sua missão em eras desconhecidas. Como videojogo, este BACK TO THE FUTURE II deixa muito a desejar nos cinco níveis que o constituem, e só mesmo aqueles que são verdadeiros «fãs» dos filmes da série é que terão algum motivo para quererem experimentar este programa. Apesar de alguns bons «écrãs» de introdução aos níveis, tecnicamente este programa deixa muito a desejar, tornando-se apenas mais um no género!

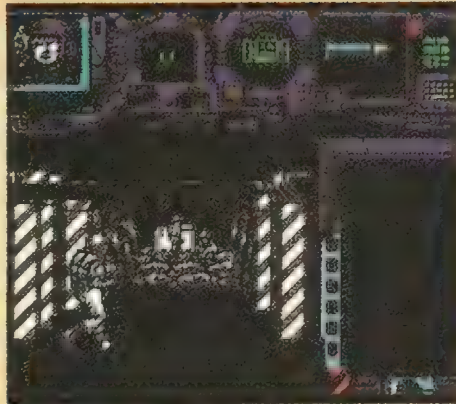
COMPUTADOR: SPECTRUM.
EDITOR: IMAGE WORKS.
GÉNERO: ACÇÃO / AVENTURA.
USA: TECLAS / JOYSTICK.
APRESENTAÇÃO: 15.
SOM 128K: 13.
GRÁFICOS: 14.
USO DA COR: 14.
MOVIMENTO: 13.
ADICTIVIDADE: 12.
TOTAL: 14.
OPINIÃO:
PODIA ESTAR BASTANTE MELHOR!



J. W. DARTS

Trata-se de mais um jogo de dardos, a que muitos outros anteriormente já nos habituaram, e que tem por nome JOCKEY WILSON DARTS. O objectivo do jogo é simples, tratando-se apenas de competir com o computador em seis diferentes torneios, de modo a obtermos a melhor classificação possível. Uma vez que nos familiarizamos com as regras do jogo, tudo se transforma numa rotina que pode variar desde um par de partidas emocionantes, até a uma monotonia por uma falta de originalidade, o que afecta consideravelmente a adictividade. Tecnicamente, este JOCKEY WILSON DARTS está bastante razoável, com bons pormenores gráficos, um bom uso de cor e aceitáveis efeitos sonoros. Enfim, não se trata de um mau jogo, mas também não é nenhuma novidade neste domínio!

COMPUTADOR: SPECTRUM.
EDITOR: ZEPPLIN GAMES.
GÉNERO: JOGOS DE INTERIOR.
USA: TECLAS/JOYSTICK.
APRESENTAÇÃO: 15.
SOM 128K: 14.
GRÁFICOS: 17.
USO DA COR: 16.
MOVIMENTO: 12.
ADICTIVIDADE: 12.
TOTAL: 14.
OPINIÃO:
NADA DE ESPECIAL!



NARCO POLICE

Numa ilha junto à zona costeira da Colômbia, está situado o covil subterrâneo da mais bem organizada rede de traficantes mundiais. Todo o enredo está tecnologicamente muito bem aperfeiçoado, já que a acção se passa nos finais do século XX. Dentro deste cenário, surge um corpo de homens, pertencente às forças especiais da polícia de intervenção anti-droga que vão tentar eliminar todas as nefastas acções dos narcotraficantes pela raiz, atacando a tal base no interior da ilha. E eis NARCO POLICE, um complexo mas espectacular jogo de acção que a par do uso de uma certa estratégia, se torna num autêntico poço de adictividade. Tecnicamente esta versão para os SPECTRUM, está bastante boa dentro das limitadas possibilidades, o que é de louvar!

COMPUTADOR: SPECTRUM.
EDITOR: DINAMIC.
GÉNERO: ACÇÃO/ESTRATÉGIA.
USA: TECLAS/JOYSTICK.
APRESENTAÇÃO: 20.
SOM 128K: 17.
GRÁFICOS: 17.
USO DA COR: 17.
MOVIMENTO: 16.
ADICTIVIDADE: 19.
TOTAL: 18.
OPINIÃO:
UM JOGO EMOTIVO!!!



IT'S TV SHOW TIME

Quem gostar de vídeo-jogos de perguntas e respostas, baseados em alguns concursos televisivos do género, dominar bem o Inglês e possuir uma aptidão para programas que puxem pela inteligência, então, este IT'S TV SHOW TIME, vem decerto ao encontro das vossas expectativas. Este programa é mais um na linha de clássicos tais como TRIVIAL PURSUIT, onde os nossos conhecimentos são postos à prova, sendo regulados por um tempo-limite e por quantias simbólicas de dinheiro. Quanto mais dinheiro obtermos, melhor será a nossa classificação. IT'S TV SHOW TIME tem uma sequência de temas bastante variada e, tecnicamente, apresenta-se aceitável, com gráficos razoáveis e coloridos, aliados a efeitos sonoros não muito fracos e uma adictividade boa, para o género.

COMPUTADOR: SPECTRUM.
EDITOR: DOMARK.
GÉNERO: PERGUNTAS & RESPOSTAS.
USA: TECLAS.
APRESENTAÇÃO: 15.
SOM 128K: 12.
GRÁFICOS: 14.
USO DA COR: 14.
MOVIMENTO: 12.
ADICTIVIDADE: 15.
TOTAL: 14.
OPINIÃO: PARA APRECIADORES DO GÉNERO!

Resultados do inquérito

Por JOÃO CRUZ

Aqui estamos prontos a revelar os resultados do inquérito que, todos os anos, por esta mesma época, realizamos junto dos nossos leitores habituais, àcerca da vossa opinião sobre os melhores vídeo-jogos do ano que findou.

Antes de passarmos aos resultados, uma vez mais agradecemos toda a vossa preciosa colaboração, tal como o sempre fizeram desde que apelamos para a vossa participação nas nossas iniciativas. Assim, esperamos que continuem a colaborar connosco dentro desta área, para que esta rubrica semanal fique cada vez mais do vosso agrado.

No que diz respeito aos computadores de 8-bits, o jogo mais votado pelos nossos leitores foi Final Fight, uma excelente conversão natalícia, de um popular jogo das máquinas dedicadas. Nesta mesma área e com bastante mérito foram também votados os seguintes jogos: Shadow Dancer, North & South, Wrestlemania, Pit Fighter, Turtles 2, Zona O, Swiv, Mercs, Narco Police, Predator 2, entre outros. No que diz respeito aos computadores de 16-bits, uma vez mais dividimos as votações por categorias, para uma apreciação «mais justa» das opiniões registadas. Assim, nas vídeo-aventuras temos Dragon's Lair 2; nos jogos de competição sobre quatro rodas temos o Lotus 2; nos simuladores é o Mig 29 Fulcrum e o Silent Service 2; no domínio das aventuras e jogos de estratégia temos Armour Geddon, Bat 2 e Megalomania; e os restantes jogos com maior destaque e número de votos foram: Lemmings, Robocop 3, Final Fight, Stormball, Wrestlemania, Terminator 2, R-Type 2, Prehistorik, Toki, Swiv, Prince of Persia, entre alguns outros...

Uma vez mais, as conversões de populares jogos das máquinas dedicadas, continuam a cativar a atenção principal dos jovens. Mas, convém não esquecer, que os produtos originais também tiveram o seu especial destaque e estão a par das melhores conversões!

Quanto às opiniões àcerca do trabalho que temos vindo a desenvolver até aqui, nesta rúbrica, foi considerado de um modo geral positivo, mas bastante limitado a nível do espaço que é dedicado a este domínio. Tomámos as vossas opiniões como um sentido construtivo e vamos tentar, dentro do possível, satisfazer as vossas reivindicações mais prementes, frisando uma vez mais que, para tal, contamos com as vossas habituais colaborações para as diversas rubricas desta secção. Escrevam para: «JORNAL DE NOTÍCIAS» (MICROMANIA) – Rua Gonçalo Cristóvão – 4052 Porto Codex.

O QUE JA SE JOGA...



3D STOCK CAR RACER 2

Estamos perante a sequela de mais um jogo baseado no mundo automobilístico e que tem por título 3D Stock Car Racer 2. Embora os cenários e as pistas não sejam tridimensionais, os veículos são vistos de um ângulo de topo tridimensional, factor que lhe concede a tal terceira dimensão. O jogo, em si, é no género dos clássicos tipo Super Sprint, só que este 3D Stock Car Racer 2 dá-nos a possibilidade de jogarmos em campeonatos de quatro pistas, de uma série de trinta e tal, e ainda a possibilidade de poderem participar quatro jogadores ao mesmo tempo, dividindo o controlo dos veículos por teclado e joysticks. Sem dúvida, existem melhores programas no género, mas experimentar coisas novas pode ser ainda motivo para a aquisição de programas deste género. A experimentar!

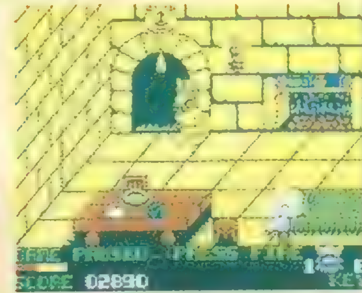
COMPUTADOR: SPECTRUM.
EDITOR: E & J.
GÉNERO: SIMULAÇÃO.
USA: TECLAS/JOYSTICK.
APRESENTAÇÃO: 17.
SOM 128K: 10.
GRÁFICOS: 14.
USO DA COR: 15
MOVIMENTO: 16.
ADICTIVIDADE: 16.
TOTAL: 15.
OPINIÃO:
PARA COLECCIONADORES!



CAPTAIN PLANET

Mais um popular herói dos desenhos animados convertido num jogo de computador: desta vez, trata-se de Captain Planet. O planeta Terra é constantemente ameaçado por terríveis vilões que pretendem enriquecer e ganhar poder, esgotando e explorando, até à exaustão, todos os recursos naturais do nosso planeta. Só uma pessoa pode colocar um fim nesta terrível ambição dos vilões e que é evidentemente Captain Planet. O jogo está bem estruturado e colorido, com um scrool lateral satisfatório, e o nosso heróis tem que ir eliminando todos os inimigos e superando todos os obstáculos para conseguir sucesso na sua honrosa missão. A originalidade não é concerteza um ponto forte mas, no final, Captain Planet acaba por ser tomar num vídeo-jogo de acção aceitável.

COMPUTADOR: SPECTRUM
EDITOR: MINDSCAPE.
GÉNERO: ACÇÃO.
USA: TECLAS/JOYSTICK.
APRESENTAÇÃO: 18
SOM 128K: 17.
GRÁFICOS: 17.
USO DA COR: 18.
MOVIMENTO: 16.
ADICTIVIDADE: 17.
TOTAL: 17.
OPINIÃO:
UM JOGO ACEITÁVEL!



SPIKE IN TRANSYLVANIA

O estilo das clássicas «arcade-adventures» volta sempre ao de cima em jogos como este Spike in Transylvania onde, num labirinto tridimensional de um castelo, temos que recolher os ingredientes necessários para o fabrico de uma poderosa e mágica poção, que porá fim à superstição no mal na Transylvania. O nosso peculiar herói pode usar seis objectos de cada vez e, por isso, é necessário adoptar previamente uma estratégia para termos bom sucesso na nossa missão. Spike in Transylvania é dos tais vídeo-jogos que necessitam de um mapeado para se irem desvendando todos os segredos do labirinto do castelo em que decorre a acção. Tecnicamente, este jogo está bastante aceitável, podendo-se mesmo afirmar que a boa adictividade dos velhos clássicos renasceu com este jogo.

COMPUTADOR: SPECTRUM
EDITOR: CODEMASTERS.
GÉNERO: ACÇÃO/AVENTURA.
APRESENTAÇÃO: 17.
SOM 128K: 16
GRÁFICOS: 17.
USO DA COR: 17.
MOVIMENTO: 17.
ADICTIVIDADE: 17
TOTAL: 17.
OPINIÃO:
UM ESTILO INCONFUNDÍVEL!

Quem trabalha por gosto...

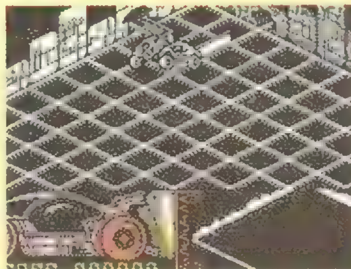
Por JOÃO CRUZ

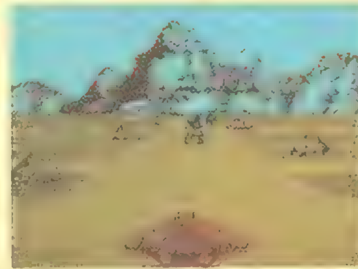
Cartas e mais cartas são o complemento essencial, todas as semanas, desta secção. O que reforça a conhecida expressão *«quem faz por gosto, não cansa»*... Começamos hoje pela carta que nos foi remetida pelo Nuno Silva, da Avenida João XXI, 111-1.º direito — 4700 Braga, com o telefone (053) 25545, que deseja que o ajudem a encontrar os seguintes jogos para o Spectrum: o Narc e o Eswat, em *cassette* ou *diskette*, pois possui um ZX SPECTRUM 128K+3. O Nuno diz ainda que sabe como introduzir os tão falados Pokes no Spectrum e está disposto a dar ajudas, a quem delas necessite. E, para terminar, enviou a seguinte dica: no jogo BATMAN – THE MOVIE se carregarmos simultaneamente nas teclas C, I, K, M, passamos imediatamente de nível; BUMPY-POKE 47771,O para obter vidas infinitas; STRIDER — no «écran» de apresentação que surge antes do jogo começar, carregar em z e zero, e depois dentro do jogo fazer «pause» do mesmo e carregar em SYMBOL SHIFT e 2, conseguindo-se, desta maneira, avançar dentro de cada fase; R-TYPE 33374,O para vidas infinitas; TOI ACID GAME — código da segunda fase é o 517, da terceira é 124 e da quarta é 500. E prosseguimos com a carta do André Mendes da Silva, da Rua Freire de Andrade, 119-2.º — 4200 Porto, com o telefone 02-811582 e que comunica que possui um microclube denominado Micro World e que está bastante interessado em corresponder-se com outros micro-jovens interessados em trocas de programas e tudo relacionado com vídeojogos. Temos agora o apelo do Sandro Miguel Marques, da Rua dos Camartéis — Fermela — 3860 Estarreja, com o telefone 911863 e que gostaria de entrar em contacto com alguns dos poucos possuidores do SPECTRUM 128K+3 e também com quem estiver interessado em obter mapas, pokes, dicas e posters de jogos... Os interessados devem remeter as suas cartas à mesma morada acima indicada, mas dirigida ao clube Spectro Soft. Além disto, este nosso leitor enviou os seguintes Pokes: Cybernoid — Poke 36687,O (para vidas infinitas), Cybernoid 2 — Poke 26896,0 (imunidade); Wells & Fargo — Poke 53658,n (n=número de vidas); Mad Mix Game — Poke 40756,183 (granadas infinitas); Power Drift — Poke 47222,O (créditos infinitos); Ghouls N'ghosts — Poke 35387,O; Nr. Heli — Poke 55827,255...

E com estas dicas terminamos por hoje, continuando a aguardar mais trabalhos vossos, pois as férias assim vos permitem.

O QUE JÁ SE JOGA...







EUROPEAN SUPERLEAGUE

Eis um jogo para todos aqueles que gostariam de ter sob suas ordens um autêntico clube de futebol e que tem por nome European Superleague. Trata-se de mais um programa no género clássico de Football Manager, no qual, fazendo uso das múltiplas opções, de recheados menus, temos que comandar a nossa equipa de futebol, ora fazendo contratações, ora aplicando tácticas de jogo, de modo a que a nossa equipa vença todos os confrontos, sem o risco de sermos demitidos da nossa situação de treinador de futebol. European Superleague pode ser mesmo aborrecido para todos aqueles que querem um jogo de acção, pois neste jogo só com paciência e dedicação é que se conseguem obter um bom rendimento, o nosso objectivo do jogo. European Superleague tecnicamente está aceitável!

COMPUTADOR: SPECTRUM.
EDITOR: CDS SOFTWARE.
GÉNERO: FOOTBALL MANAGER.
USA: TECLAS.
APRESENTAÇÃO: 16.
SOM 48K: 12.
GRÁFICOS: 16.
USO DA COR: 14.
MOVIMENTO: 10.
ADICTIVIDADE: 14.
TOTAL: 14.
OPINIÃO:
PARA APRECIADORES!

ZONA O

Sinceramente, já vi versões de jogos que tentaram reproduzir toda a espectacularidade de uma das memoráveis e empolgantes cenas do colosso filme em efeitos especiais denominado TRON, mas nenhum jogo atingiu a «quase» perfeição como este espectacular ZONA O da empresa espanhola TOPO SOFT. Para todos aqueles que ainda estão por fora do cenário, poderá dizer-se que é um jogo que simula um desporto motorizado futurista, no qual controlamos uma moto-nave que deixa no seu rasto uma parede de luz, formando no decorrer do jogo um autêntico labirinto; e, se isto faz uma só moto, imaginem o que é competir com mais uma e até mesmo duas motos, dentro do mesmo recinto, além de termos de evitar os tão naturais obstáculos de percurso durante quinze níveis de crescente dificuldade.

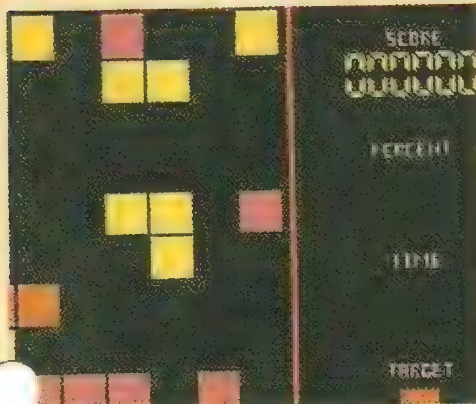
COMPUTADOR: SPECTRUM.
EDITOR: TOPO SOFT.
GÉNERO: ACÇÃO/MOTOS.
USA: TECLAS/JOYSTICK.
APRESENTAÇÃO: 19.
SOM 128K: 19.
GRÁFICOS: 20.
USO DA COR: 18.
MOVIMENTO: 20.
ADICTIVIDADE: 20
TOTAL: 19.
OPINIÃO:
PURA ADICTIVIDADE!!!

HYDRA

Subir um rio num «hydramobile» pode ser deveras perigoso e mesmo uma missão só para os mais destemidos! O objectivo deste Hydra consiste em levarmos cargas valiosas, tipo correio aquático, sem sermos eliminados nas investidas dos nossos fervorosos inimigos e sem entrarmos com o nosso «barco» pela margem dentro. Destruindo os inimigos, aumentamos a nossa pontuação, mas o objectivo essencial neste Hydra é conseguirmos transportar sã e salva a carga que levamos durante o trajecto de cada um dos oito níveis de jogo. Sempre que cumprirmos tal objectivo, recebemos uma determinada quantia em dinheiro, que nos vai ser útil na aquisição de novo e mais sofisticado armamento, para melhor podermos eliminar os nossos obstáculos e obtermos uma mais eficaz progressão de jogo!

COMPUTADOR: SPECTRUM.
EDITOR: DOMARK.
GÉNERO: ACÇÃO.
USA: TECLAS/JOYSTICK.
APRESENTAÇÃO: 17.
SOM 128K: 17.
GRÁFICOS: 17.
USO DA COR: 16.
MOVIMENTO: 17.
ADICTIVIDADE: 18.
TOTAL: 17.
OPINIÃO:
UM BOM JOGO DE ACÇÃO!

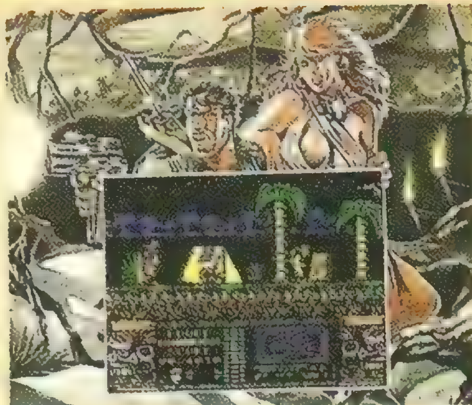
O QUE JÁ SE JOGA...



KEMSHU

E a originalidade volta a ser a palavra de ordem para este excelente e superadictivo KEMSHU. De que se trata? Lembram-se do famoso cubo mágico que causou furor em todo o Mundo há uns tempos atrás? Pois bem. KEMSHU traz-nos de volta toda a ideia de formar quadrados coloridos, só que desta vez é em duas dimensões. O objectivo é simples de mais para ser explicado ao pormenor, pois mal se pega no jogo ficamos logo a perceber do que se trata. Basta apenas, com ajuda do nosso cursor, buscar e unir quadrados de uma determinada cor (indicada pelo computador), para formarmos aquilo que seria um dos lados do cubo. Qual a dificuldade? O tempo-limite, que é bastante restrito, e há que operar com agilidade e coordenação, para planear todos os nossos movimentos.

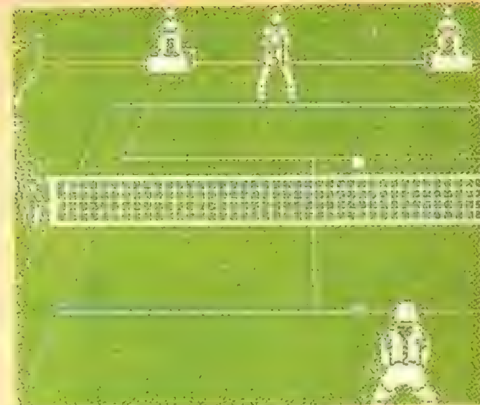
COMPUTADOR: SPECTRUM.
EDITOR: CULT.
GÉNERO: HABILIDADE MENTAL.
USA: TECLAS/JOYSTICK.
APRESENTAÇÃO: 15.
SOM 48 K: 18.
GRÁFICOS: 14.
USO DA COR: 17.
MOVIMENTO: 17.
ADICTIVIDADE: 20.
TOTAL: 17.
OPINIÃO: MAIS UM «QUEBRA-CABEÇAS»!!!



JUNGLE WARRIOR

Todos aqueles que andam neste mundo dos videojogos, desde o início, de certo se recordarão dos jogos clássicos da empresa MIK-RO GEN e dos personagens e aventuras da família Wally... Bom, agora coloquem uma arma na mão de um desses personagens e a aventura terá o nome de JUNGLE WARRIOR, da empresa espanhola Zigurat. Posto isto, será demasiado fácil de se aperceberem do género de programa em si. O argumento resume-se à história de um explorador sobrevivente de um desastre aéreo, ocorrido algures na Amazónia, e que tem que procurar a sua parceira que foi raptada por uma tribo semicanibalesca. Por entre um desvendar infinito de «puzzles», labirintos e eliminando os inimigos mais hostis, o nosso JUNGLE WARRIOR tem que fazer jus ao seu estatuto de herói.

COMPUTADOR: SPECTRUM.
EDITOR: ZIGURAT.
GÉNERO: ACÇÃO/AVENTURA.
USA: TECLAS/JOYSTICK.
APRESENTAÇÃO: 19.
SOM 48 K: 17.
GRÁFICOS: 20.
USO DA COR: 20.
MOVIMENTO: 19.
ADICTIVIDADE: 19.
TOTAL: 19.
OPINIÃO: UM REVIVER DE UM EXCELENTE ESTILO!



PRO TENNIS

E o ténis no computador parece estar em voga! Depois de ter sido um enorme êxito nos computadores de 16-bits, eis que temos aqui a versão dos 8-bits do jogo GREAT COURTS TENNIS, da empresa de videojogos francesa Ubisoft. Esta versão, com o nome de PRO TENNIS, tem as mesmas linhas gerais da original, perde apenas no aspecto técnico devido à diferença de potencialidades dos dois tipos de computadores. PRO TENNIS é, sem dúvida, um dos melhores jogos do género para os Spectrum, possuindo um realismo deveras cativante. Começando no posto 64 do «ranking mundial», temos que participar em vários torneios da modalidade para melhorarmos a nossa posição. PRO TENNIS graficamente está bem estruturado, sendo razoável a nível sonoro e na animação.

COMPUTADOR: SPECTRUM.
EDITOR: UBISOFT.
GÉNERO: SIMULAÇÃO TÉNIS.
USA: TECLAS/JOYSTICK.
APRESENTAÇÃO: 17.
SOM 48 K: 18.
GRÁFICOS: 18.
USO DA COR: 18.
MOVIMENTO: 17.
ADICTIVIDADE: 20.
TOTAL: 18.
OPINIÃO: A NÃO PERDER PELOS TENISTAS!

Não desanimar!

Por JOÃO CRUZ

Uma vez que o espaço é bastante limitado, mas é o possível actualmente, não nos é possível responder com a mesma brevidade que seria de desejar a todos os jovens leitores desta secção. Com isto queremos só dizer-vos que nada é posto de lado e nenhuma carta fica por abrir e que, apesar de algumas respostas serem tardias, o objectivo é não desanimar, continuar a colaborar, pois quando menos esperarem aí estão os vossos trabalhos publicados. E não parem por aí... Mesmo que as vossa colaborações já tenham sido publicadas, cá ficamos a aguardar outras novas colaborações da vossa parte. Contem connosco, pois nós contamos com vocês! E depois deste apelo, prosseguimos já com a carta do Vitor Carvalho, da Rua Dona Lucinda Barbosa, 19 — Real — 4700 Braga e que deseja que o ajudem a obter vidas infinitas, para os seguintes videojogos: OPERATION HANOI, OPERATION THUNDER-BOLT, P-47, NORTH & SOUTH, SAIGON COMBAT UNIT, BUBBLE BOBBLE, RAINBOW ISLANDS, GUARDIAN ANGEL, ROBOCOP, MIAMI COBRA GT, MARAUDER, TURBO OUT-RUN e PINBALL... Além desta dose de ajudas, desejava saber como introduzir POKES no computador. E continuando com mais pedidos de ajuda, temos a solicitação do Paulo Alexandre Gudes, da Praceta de Monserrate, 87-4.º-Esquerdo — 4450 Matosinhos que pede ajudas para os seguintes programas: DIZZY TREASURE ISLAND, DIZZY FANTASY WORLD, DIZZY IN MAGICLAND (o que se deve dar a todos os inimigos); F-16COMBAT PILOT (quais as teclas e suas funções); EL CAPITAN TRUENO; NORTH & SOUTH (como fazer para se participar na guerra).

Para além disto, este nosso leitor procura quem possua o jogo PREDTOR 2 e ainda os seguintes: JUDGE DREDD, LA DIOSA DE COZUMEL, JABATO e HOSTAGES. De seguida, temos a carta do Pedro António Monteiro, da Avenida Fernão Magalhães, 394-5.º-Direito — 4300 Porto e que gostaria que o informássemos como vir a participar na rubrica Microclube, já que possui um computador TIMEX 2068.

Caro Pedro, para participar na referida rubrica, independentemente do computador que possuas, só tens que enviar mapas da tua autoria, mais ou menos dentro das medidas dos que ali são publicados. Além disso e se ainda não sabes, para a rubrica JUIZES NACIONAIS basta enviares uma foto de passe e dois textos criticando jogos à tua escolha.

E pronto, hoje ficamos por aqui... Escrevam para JORNAL DE NOTÍCIAS — MICROMANIA, RUA GONÇALO CRISTÓVÃO, 4052 PORTO CODEX...

O QUE JÁ SE JOGA...



MOUNTAIN BIKE SIMULATOR

À primeira vista, é difícil perceber quais serão os desafios e os atractivos de escalar pequenas elevações com uma bicicleta de «cross» de competição. Mas, quem jogar este MOUNTAIN BIKE SIMULATOR, depressa terá uma resposta para estas e outras dúvidas, pois à medida que nos habituamos a controlar a bicicleta nos percursos, ora acelerando, ora travando, saltando, etc.. Veremos que temos pela frente inúmeros desafios para tentarmos manter o equilíbrio do nosso ciclista, na tentativa de superar e evitar os numerosos obstáculos e sinuosos terrenos, de cada uma das provas que constituem este MOUNTAIN BIKE SIMULATOR. O objectivo é progredir mais e mais, de modo a superarmos os diferentes níveis de dificuldade que somente com a prática serão transponíveis...

COMPUTADOR: SPECTRUM.
EDITOR: CODEMASTERS.
GÉNERO: COMPETIÇÃO.
USA: TECLAS/JOYSTICK.
APRESENTAÇÃO: 16.
SOM: 128 K: 15.
GRÁFICOS: 16.
USO DA COR: 15.
MOVIMENTO: 17.
ADICTIVIDADE: 17.
TOTAL: 16.
OPINIÃO:
SIMPLES, MAS ADICTIVO!



STACK UP

Na linha de videojogos clássicos, tais como TETRIS, KLAX, PUZZNIC, entre outros, eis que nos surge este STACK UP. Trata-se de mais um jogo de reflexos rápidos e de uma boa dose de paciência, no qual temos que controlar cubos coloridos que caem aleatoriamente, e em grupos de três, numa área muito ao estilo de TETRIS e em que o objectivo é formarmos reacções em cadeia, com a junção de peças da mesma cor, de modo a que as linhas desapareçam, evitando deste modo que os cubos atinjam o topo do «écran» e nós sejamos eliminados da partida. Surpreendente é o facto de, após terem surgido tantas variantes a um conceito original neste género, ainda existir espaço para uma «novidade» dentro da mesma linha, o que sem dúvida é de louvar com este adictivo STACK UP.

COMPUTADOR: SPECTRUM.
EDITOR: ZEPPELIN.
GÉNERO: REFLEXÃO.
USA: TECLAS/JOYSTICK.
APRESENTAÇÃO: 18.
SOM 128 K: 18.
GRÁFICOS: 17.
USO DA COR: 18.
MOVIMENTO: 17
ADICTIVIDADE: 19.
TOTAL: 18
OPINIÃO: MAIS UM TOQUE DE ORIGINALIDADE!



MYSTICAL

Eis-nos numa nova aventura de cenários mágicos, num mundo rodeado de pura feitiçaria. Trata-se de MYSTICAL e, neste jogo, controlamos um aprendiz de feiticeiro que, numa das suas curiosidades estudantis, e na ausência de seu mestre, faz com que se percam valiosos objectos mágicos que levaram décadas a coleccionar. Para evitar o castigo do mestre, o nosso herói tem que enfrentar seres de outros mundos e inúmeros obstáculos, para tentar reaver as tão valiosas peças de estimação. MYSTICAL é um jogo simples no seu conceito, mas que, a nível técnico, dispõe de excelentes qualidades fazendo com que não se torne de modo algum monótono. Os gráficos e os cenários são variados e com um bom uso de cor entre os quatro diferentes níveis de jogo.

COMPUTADOR: SPECTRUM.
EDITOR: INFOGRAMES.
GÉNERO: ACÇÃO/AVENTURA
USA: TECLAS/JOYSTICK.
APRESENTAÇÃO: 18.
SOM 128 K: 18
GRÁFICOS: 17.
USO DA COR: 15
MOVIMENTO: 15.
ADICTIVIDADE: 15.
TOTAL: 17.
OPINIÃO: UM JOGO DIFERENTE NO GÉNERO!

Solicitações são uma constante!

Por JOÃO CRUZ

Semana a semana, nesta rubrica, vamos atendendo, dentro do que actualmente nos é possível, aos múltiplos pedidos dos nossos leitores que transformam este «microdiálogo» entre cartas, solicitações e ajudas, numa roda viva e constante desta secção. Começamos pela carta do Miguel Ângelo Martins, da Rua de Santa Maria – Santa Maria de Lamas — 4535 Lourosa que nos diz o seguinte: recentemente adquiriu um computador AMSTRAD CPC 464, com leitor de disquetes, mas tem um problema: não consegue arranjar programas para o seu novo computador. Por isso, o MIGUEL solicita que outros leitores, possuidores do mesmo computador ou compatíveis, entrem em contacto com ele, para que ele não fique isolado e sem ajudas neste mundo dos videojogos. Vá lá pessoal, dêem uma ajudinha a este leitor, ok? Outros dois leitores que também procuram ajudas e contactos são o Jorge Humberto e o José Manuel, da Rua de Francisco Carqueja, 35-4300 Porto. São possuidores de um TC 2048 e de um SINCLAIR ZX-SPECTRUM 128 K e têm dúvidas nos seguintes jogos: FIGHTER BOMBER — quais são todas as teclas do jogo; F-19 STEALTH FIGHTER — como se tiram as fotografias de reconhecimento; AFTER THE WAR II — qual o código de acesso; THEATRE EUROPE — qual o código para efectuarmos um lançamento nuclear; CRAZY CARS II — querem um mapa do jogo; e UNTOUCHABLES — como passar o segundo nível de jogo. E para variar, temos uma completa dica, enviada pelo Joaquim Filipe Oliveira, da Rua de Gondarém, 243 c/v — , 4100 Porto; para o jogo ASPAR GRAND PRIX MASTER: depois do jogo entrar, carrega-se em ENTER e de seguida redefine-se o tipo de controlo a utilizar e, por fim, na tecla 2 para continuar a competição, digitaremos o seguinte código: 052071EE6568503. Em seguida, surgirá o menu de competição do último circuito e, independentemente da pontuação nessa prova, ganharemos o campeonato visto que partimos para a mesma com uma vantagem de segundo classificado que nos permite nem sequer pontuar. No final, ficaremos com uma nova chave de código pessoal que varia de números e letras que só nós poderemos utilizar. Este nosso leitor termina dizendo que está receptivo a contactos de outros jovens para troca de todo o tipo de informações acerca do mundo dos videojogos! E pronto, cá ficamos a aguardar pelos vossos habituais contactos...

O QUE JA SE JOGA...



EDD THE DUCK

Neste videojogo o herói é nada mais nada menos do que um simpático pato (de uma série televisiva de desenhos animados), de nome Edd. O nosso objectivo neste EDD THE DUCK é recolher vinte estrelas que se encontram algures, por entre os nove coloridos níveis de jogo. O estilo de jogo é muito semelhante a clássicos, tais como RAINBOW ISLANDS, BUBBLE BOBBLE, MARIO BROTHERS.... A dificuldade da nossa missão está em evitarmos o contacto, com os variadíssimos seres que perambulam pelas diversas plataformas de jogo. Alcançar uma boa pontuação pode ser uma meta a atingir, mas só com a prática ela se torna possível. Tecnicamente, este EDD The Duck, está bastante bom, com gráficos coloridos, boa animação e razoáveis efeitos sonoros. Experimente!

COMPUTADOR: SPECTRUM.
EDITOR: IMPULZE.
GÉNERO: ACÇÃO/PLATAFORMA.
USA: TECLAS/JOYSTICK.
APRESENTAÇÃO. 18.
SOM 128 K: 17.
GRÁFICOS: 18.
USO DA COR: 20.
MOVIMENTO: 18.
ADICTIVIDADE: 19.
TOTAL: 18.
OPINIÃO: UM BOM JOGO NESTE GÉNERO!



EXTREME

Num mundo futurista onde tudo está tecnicamente mais evoluído, as máquinas controlam o dia-a-dia do cidadão e o mais pequeno erro leva a catástrofes que podem, em meia dúzia de segundos, ceifar a vida de vários seres humanos. Neste mundo insensível não pode haver descuidos e existem verdadeiros super-homens designados para missões quase impossíveis. É o caso deste EXTREME, onde o nosso herói fazendo uso dos múltiplos recursos biotécnicos da época, tem que socorrer uma vida alienígena amigável, vinda de outro planeta, vítima de uma colisão contra um asteróide. Existem também piratas do espaço para dificultarem a nossa tarefa, mas há que percorrer o interior da espaçonave sinistrada e salvar o ser. EXTREME tecnicamente está soberbo e é um grande jogo!

COMPUTADOR: SPECTRUM
EDITOR: DIGITAL INTEGRATION.
GÉNERO: ACÇÃO.
USA: TECLAS/JOYSTICK.
APRESENTAÇÃO: 19.
SOM 128 K: 19.
GRÁFICOS: 20.
USO DA COR: 20.
MOVIMENTO: 19.
ADICTIVIDADE: 20
TOTAL: 19.
OPINIÃO: SEM DÚVIDA, ESPECTACULAR!!!

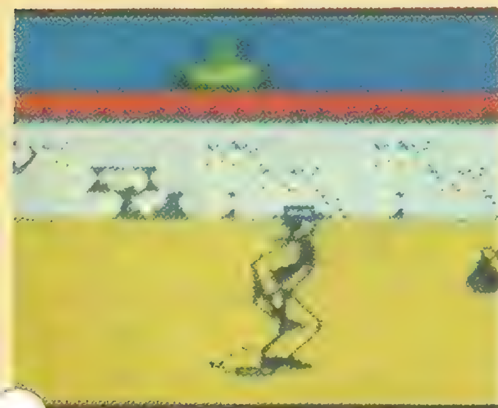


DRAGON BREED

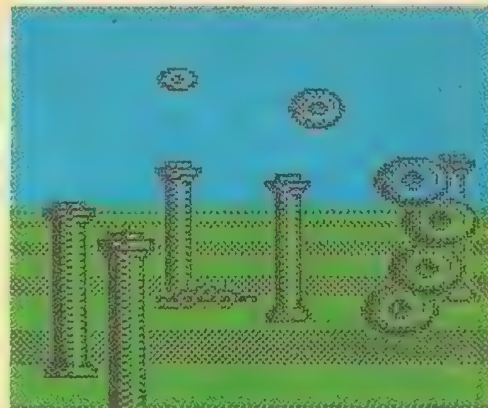
Fechem os olhos e imaginem um reino místico, bem distante num dos recantos do universo, onde as forças do bem e do mal se entrelaçam em múltiplas batalhas, louvando heróis e esmagando seres satânicos. Este é o mundo de DRAGON BREED, um tremendo jogo de acção, no qual controlamos um jovem rei, de nome Kayus, montado no dorso de um fantástico dragão, do género dos rituais chineses, que combate os seres do reino das sombras liderados pelo terrível feiticeiro de nome Zambaquous. São seis níveis de muita acção e centenas de inimigos a eliminar. Há que aprender a manusear bem o nosso dragão pois ele é-nos muito útil para levarmos a bom termo a nossa tarefa. O sistema de disparos é muito «à la R-TYPE», mas este DRAGON BREED está bastante recheado de novos pormenores!

COMPUTADOR: SPECTRUM.
EDITOR: ACTIVISION.
GÉNERO: ACÇÃO.
USA: TECLAS/JOYSTICK.
APRESENTAÇÃO: 19.
SOM 128 K: 18.
GRÁFICOS: 19.
USO DA COR: 18.
MOVIMENTO: 19.
ADICTIVIDADE: 20
TOTAL: 19
OPINIÃO: UMA EXCELENTE CONVERSAÇÃO!

O QUE JÁ SE JOGA...







S. WESTERN

Estamos no velho Oeste, reinado das bebidas ilícitas, dos bandoleiros e fora-da-lei, dos pistoleiros, enfim dos «cowboys»! SPAGHETTI WERTERN é um «shoot'em'up» de «scrool» lateral, onde temos que «dar ao gatilho» com rapidez e destreza, se temos pretensões em alcançar um bom resultado no nosso objectivo que, uma vez mais, se resume a eliminarmos objectos e inimigos que nos vão surgindo pela frente. Durante a nossa longa e penosa jornada, poderemos recolher objectos extra que nos permitem enfrentar todas as dificuldades com uma melhor perspectiva de sucesso. SPAGHETTI WESTERN não é muito original e possui alguns significativos defeitos na sua animação e movimentos do nosso personagem, facto que por si só quebra em muito a adictividade!

COMPUTADOR: SPECTRUM
EDITOR: ZEPPELIN.
GÉNERO: ACÇÃO.
USA: TECLAS/JOYSTICK.
APRESENTAÇÃO: 14.
SOM 48K: 14.
GRÁFICOS: 15.
USO DA COR: 15.
MOVIMENTO: 11.
ADICTIVIDADE: 14.
TOTAL: 14.
OPINIÃO: MAIS UM PARA COLECCIONADORES!

T-BIRD

Estamos em pleno século XXX onde tudo se passa a um ritmo deveras alucinante e onde, numa questão de segundos, valiosas espaçonaves são pulverizadas com um único disparo de uma arma «laser». Neste cenário entramos nós a bordo de uma pequena nave espacial que, bem recheada arsenalmente, tem como única missão eliminar tudo o que lhe surge pela frente e progredir, deste modo, de nível para nível. O ecrã tridimensional onde nos movimentamos é muito ao estilo de jogos tais como SPACE HARRIER, AFTERBURNER, GALAXY FORCE... No decorrer da nossa devastadora viagem, eliminando determinados grupos de alienígenas, obtemos um suplementar poder de fogo, o que nos permite cumprir o nosso objectivo, com uma relativamente maior facilidade. T-BIRD é mais um no género!

COMPUTADOR: SPECTRUM.
EDITOR: MASTERTRONIC.
GÉNERO: ACÇÃO.
USA: TECLAS/JOYSTICK.
APRESENTAÇÃO: 15.
SOM 48K: 16.
GRÁFICOS: 17.
USO DA COR: 15.
MOVIMENTO: 17.
ADICTIVIDADE: 16.
TOTAL: 15.
OPINIÃO:
NADA ORIGINAL, MAS RAZOÁVEL!

SUBBUTEO

Com o surgir dos microcomputadores e dos vídeojogos, os clássicos jogos de «cartão» ou de «caixa» (como lhes queiram chamar) perderam um significativo interesse da parte dos jovens jogadores. Por este motivo, muitas empresa de vídeojogos e programadores empenham-se em trazer para os nossos ecrãs, autênticas simulações desses consagrados clássicos. É neste cenário que surge SUBBUTEO, um famoso jogo de futebol, no qual cada participante joga cada um na sua vez, numa disputa renhida para obter o maior número de golos para cada lado. As regras de jogo são bastante acessíveis, principalmente para aqueles que já conhecem este clássico nos jogos de cartão e toda a emoção é ditada pelo desenrolar de uma jogada para outra.

COMPUTADOR: SPECTRUM.
EDITOR: ELECTRONIC ZOO.
GÉNERO: SIMULAÇÃO FUTEBOL.
USA: TECLAS/JOYSTICK.
APRESENTAÇÃO: 16.
SOM 48K: 14.
GRÁFICOS: 14.
USO DA COR: 15.
MOVIMENTO: 15.
ADICTIVIDADE: 17.
TOTAL: 15.
OPINIÃO:
REVIVA BONS MOMENTOS!

De amigos para amigos

Por JOÃO CRUZ

Com relativa frequência somos solicitados pelos nossos leitores, através das suas habituais cartas, a divulgarmos as novidades que vão surgindo nesta área da informática, particularmente no mundo dos coloridos e atraentes videojogos.

E para começarmos hoje essa divulgação, temos a carta do microclube intitulado SOFTJOMAL, constituído pelo Jorge, pelo Marco e o Alcino, que possuem os telefones 992298 e 921905 para contactos, ou ainda a seguinte morada: Fonte Longa Nogege – 4760 Vila Nova de Famalicão.

Este grupo de amigos está disposto a efectuar todo o tipo de trocas com outros leitores desta Micromania, dentro da área dos computadores de 8-bits. Além disso, deixam as seguintes dicas: LOOPZ – introduzir as «passwords» do seguinte modo... Type C; EASY; CUTE; ARTY; FOXY; CRAS; WHET; POLL. No jogo SHINOBI – ao escolhermos as teclas, escrever GRUTS; TARTARUGAS NINJA – carregar constantemente nas teclas até aparecer «CHEAT MODE ON»; VIGILANTE – POKE 40089,250 para vidas infinitas, isto a introduzir antes do último Randomize Usr. À procura de ajudas está o Nuno Barradas Mota, da Rua Capitão Henrique Galvão, 146-6.° esquerdo – 4100 Porto, e que as procura para o seguinte lote de jogos: NINJA TURTLES, ZORRO, SHADOW DANCER, CHUCKIE EGG 2; RAINBOW ISLANDS; BUBBLE BOBBLE e BRUCE LEE, isto tudo para os Spectrum.

Quem procura também ajudas é o Sérgio Oliveira, da Rua Nicolau Coelho, bloco 13, casa 41 – 4100 Porto e que pergunta o seguinte: ASTRO MARINE CORPS – como passar ao segundo nível? ROBOCOP 1 – como passar as caricaturas, ou seja, em que tecla carregamos para resolvermos o «puzzle» das faces; ROBOCOP 2 – como passar ao segundo nível e como obter vidas infinitas? Quem puder ajudar este leitor pode ainda fazê-lo para o seguinte número de telefone: (02)6101434 para o SPECTRUM 128 K.

E, para terminar, vamos esclarecer uma vez mais aqueles leitores que ainda nos escrevem a perguntar como poderão participar na rubrica JUÍZES NACIONAIS desta secção. Tudo o que têm a fazer é escreverem dois textos acerca de dois jogos que desejem falar (criticar) e enviá-los com as vossas pontuações aos tópicos que têm sido publicados, numa escala de zero a vinte. Uma vez feito isso, juntam uma fotografia tipo «passe» colorida e enviam num envelope para «JORNAL DE NOTÍCIAS» – MICROMANIA – Rua Gonçalo Cristóvão, 195 – 4052 Porto Codex e depois é só aguardarem pacientemente a publicação.

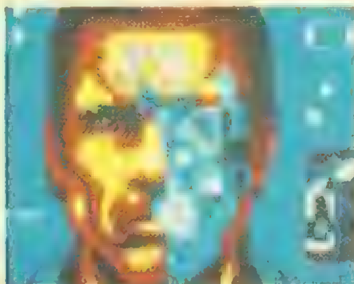
O QUE JÁ SE JOGA...



SMASH TV

O cenário futurista deste jogo leva-nos a um ambiente mais ou menos baseado no argumento do clássico RUNNING MAN, no qual as provas dos concursos televisivos, com o único intuito de se tornarem cada vez mais populares e captarem grandes massas de telespectadores, se tornam deveras violentas e mortíferas. Neste cenário temos este SMASH TV, com uma apresentação de terreno de jogo um tanto ou quanto similar a clássicos do género GAUNTLET, mas com gráficos bem definidos e coloridos, sendo a animação e os movimentos fluidos, um dos pormenores técnicos mais relevantes nesta versão SMASH TV assenta no «destruir tudo o que nos surgir pela frente» e oferece-nos boas variantes na sua concepção, incluindo níveis de bónus, «iten» e personagens deveras peculiares!

COMPUTADOR: SPECTRUM
EDITOR: OCEAN.
GÉNERO: ACÇÃO.
USA: TECLAS/JOYSTICK.
APRESENTAÇÃO: 18.
SOM 128 K: 17.
GRÁFICOS: 17.
USO DA COR: 18.
MOVIMENTO: 17.
ADICTIVIDADE: 18.
TOTAL: 18.
OPINIÃO: NA LINHA DOS GRANDES CLÁSSICOS!



TERMINATOR 2

Estamos perante a conversão do mais recente êxito de bilheteira, no domínio da sétima arte, intitulado «O dia do julgamento» ou, se preferirem, TERMINATOR 2. Era uma tarefa bastante árdua, a de recriar toda a espectacularidade dos efeitos especiais do filme, numa versão para os micro-computadores. Mas, o que é facto, é que ela foi feita e o resultado final é um excelente jogo de acção com sete níveis, em que três deles são um duelo entre os dois «homens-máquinas»; outros dois são uma perseguição motorizada além de mais dois níveis de bónus em que temos de resolver uns «puzzles». Tudo isso, tentando recriar toda a atmosfera da película. Neste TERMINATOR 2 a variedade não falta, resultando, no final, um jogo tecnicamente bom e com um alto nível de adictividade!

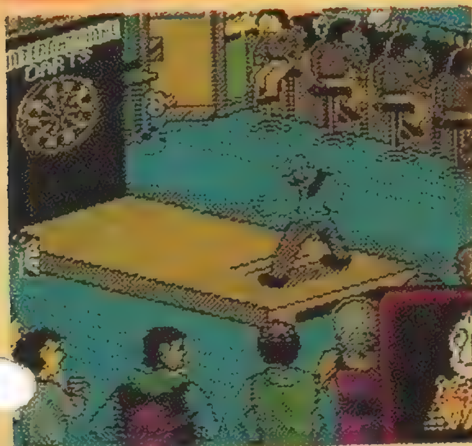
COMPUTADOR: SPECTRUM.
EDITOR: OCEAN.
GÉNERO: ACÇÃO.
USA: TECLAS/JOYSTICK.
APRESENTAÇÃO: 19.
SOM 128 K: 18.
GRÁFICOS: 18
USO DA COR: 19.
MOVIMENTO: 19.
ADICTIVIDADE: 20.
TOTAL: 19.
OPINIÃO:
PARA OS FÃS DO FILME!

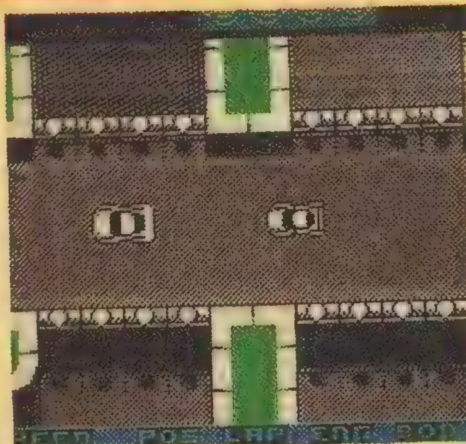


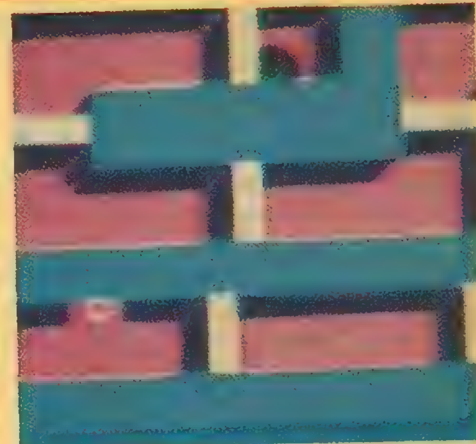
PIT FIGHTER

Trata-se de mais uma conversão, de um famoso «beat'em'up» dos jogos das máquinas. E se toda a espectacularidade dos gráficos digitalizados se esvaneceu nesta versão para os computadores de 8-bits, isso não tirou de forma alguma os créditos para que esta versão resultasse num excelente jogo de artes marciais. Em PIT FIGHTER podem jogar dois jogadores ao mesmo tempo, sendo-nos dada a possibilidade de escolhermos um, entre três lutadores, logo no início do jogo. Um é perito em kickboxe, outro em karaté e um outro em wrestling. Dependendo da modalidade que optarmos, temos depois que enfrentar oito diferentes adversários num combate corpo-a-corpo, para sermos aclamados reis no submundo das artes marciais, travadas em locais clandestinos e à margem da lei.

COMPUTADOR: SPECTRUM.
EDITOR: DOMARK.
GÉNERO: ARTES MARCIAIS.
USA: TECLAS/JOYSTICK.
APRESENTAÇÃO: 19.
SOM 128 K: 18.
GRÁFICOS: 18.
USO DA COR: 17.
MOVIMENTO: 18.
ADICTIVIDADE: 19.
TOTAL: 18.
OPINIÃO: UM DOS MELHORES DO GÉNERO!







WHACKY DARTS

Já existem no micromercado vários jogos de campeonatos de lançamento de dardos, mas nenhum como este peculiar WHACKY DARTS, produzido pelos populares membros da Codemasters. Como em todos os jogos deste tipo, o objectivo consiste alvejar um determinado alvo colocado a uma certa distância, com uns pequenos dardos (pequenas setas). Esse alvo encontra-se dividido em vários segmentos numerados e a partir de um certo valor inicial, temos que ir obtendo pontuação para a subtraírmos a esse valor e atingirmos o valor zero, dentro de um certo tempo limite. A inovação deste jogo é que os personagens que participam nesta competição têm todos um perfil muito peculiar e diferentes modos de agir. Isto confere a este WHACKY DARTS um tom humorístico na competição!

COMPUTADOR: SPECTRUM.
EDITOR: CODEMASTERS.
GÉNERO: JOGO DE DARDOS.
USA: TECLAS/JOYSTICK.
APRESENTAÇÃO: 18.
SOM 128 K: 17.
GRÁFICOS: 19.
USO DA COR: 19.
MOVIMENTO: 18.
ADICTIVIDADE: 19.
TOTAL: 18.
OPINIÃO:
BASTANTE DIVERTIDO!!!

SUPER CARS

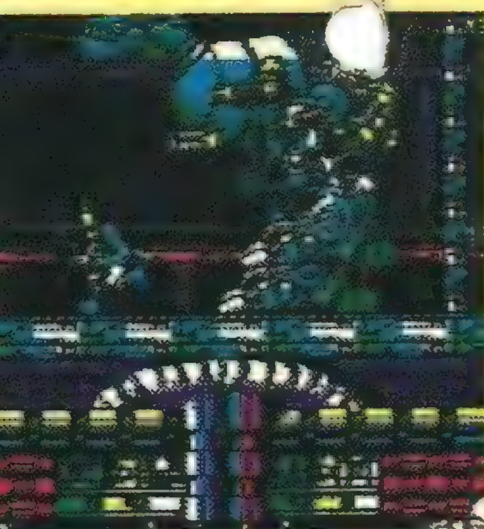
Recentemente, as competições de automóveis têm vindo a ganhar uma nova vida, com a inclusão de novos vídeojogos na área. Desta vez temos SUPER CARS, produzido pela Gremlin Graphics, e que surge aqui na sua versão para os computadores de 8--bits, pois anteriormente os 16-bits já tinham recebido este SUPER CARS. Trata-se de uma competição entre verdadeiros bólides da mais refinada tecnologia e o jogo é-nos apresentado numa forma muito «à la SUPER SPRINT». No final de cada prova e mediante a nossa classificação, é-nos atribuída uma certa quantia para comprarmos a uma bonita senhora de um armazém de utilidades vários adictivos para incrementarmos as possibilidades do nosso veículo, inclusive armas para eliminarmos os adversários. Experimente!

COMPUTADOR: SPECTRUM.
EDITOR: GREMLIN GRAPHICS.
GÉNERO: SIMULADOR CARROS..
USA: TECLAS/JOYSTICK.
APRESENTAÇÃO: 18.
SOM 128 K: 18.
GRÁFICOS: 18.
USO DA COR: 19.
MOVIMENTO: 18.
ADICTIVIDADE: 19.
TOTAL: 18.
OPINIÃO:
UM BOM JOGO NO GÉNERO!

TILT

Hoje em dia, encontrar uma ideia totalmente revolucionária para um vídeojogo é algo quase impossível. Mas, de vez em quando, surgem programas com a intenção de serem simples, inovadores e adictivos. Ultimamente assim tem sido com alguns programas já considerados clássicos. Desta vez, temos este TILT que se baseia no controlo de uma pequena esfera por labirintos sinuosos, com o aparentemente simples objectivo de a introduzirmos num buraco colocado num certo ponto estratégico (talvez alguma semelhança com o golfe). A dificuldade está no controlo da esfera, na impossibilidade de colidirmos com qualquer obstáculo e paredes do labirinto, e na estratégia a adoptarmos para evitarmos todos os outros (e são vários) contratempos de cada nível de crescente dificuldade!

COMPUTADOR: SPECTRUM.
EDITOR: CODEMASTERS.
GÉNERO: JOGO DE PERÍCIA.
USA: TECLAS/JOYSTICK.
APRESENTAÇÃO: 17.
SOM 128 K: 16.
GRÁFICOS: 17.
USO DA COR: 16.
MOVIMENTO: 15.
ADICTIVIDADE: 19.
TOTAL: 17.
OPINIÃO:
DIFÍCIL, MAS INOVADOAR!



ASTRO MARINE CORPS

O argumento deste videojogo, da empresa espanhola Dinamic, é baseado no confronto entre forças especiais de combate pertencentes ao corpo dos Astro Marine (fuzileiros espaciais) e monstros alienígenas e robotizados. Enfim, uma história muito «à la ALIENS»! Os terríveis e asquerosos seres, denominados Deathbringers, estão organizados e pretendem destruir a vida na Terra. A base alienígena situa-se no planeta Dendar, no sistema solar Sokk, e é lá que o nosso solitário herói (comandado por nós) vai tentar pôr termo aos nefastos objectivos dos alienígenas. Eis, resumidamente, o argumento deste ASTRO MARINE CORPS, um jogo que nos recorda GRYZOR e STRIDER juntos, mas com gráficos deveras espectaculares e «enormes». Cinco níveis de acção a valer!

COMPUTADOR: SPECTRUM.
EDITOR: DINAMIC.
GÉNERO: ACÇÃO.
USA: TECLAS/JOYSTICK.
APRESENTAÇÃO: 19.
SOM 48 K:17
GRÁFICOS: 20. USO DA COR: 20.
MOVIMENTO: 19.
ADICTIVIDADE: 20.
TOTAL: 19.
OPINIÃO: ACÇÃO TREPIDANTE!



X - OUT

Só quem está por dentro deste mundo fantástico dos videojogos é que pode entender a sensação de se jogar um jogo como este X - OUT... devastação total! Trata-se de um espectacular «shoot'em'up», tendo como cenário o fundo do mar e não o habitual céu estrelado. A compararmos com algum outro jogo do género, diremos que R - TYPE perto deste é bem capaz de se sentir «humilhado»! O enorme lote de armas, a gigantesca variedade de naves alienígenas, dividindo-se em grandes, médias e pequenas, lentas e velozes, as trepidantes explosões, enfim, tudo conjugado leva à incrível sensação de como um simples «écran» de um monitor sustenta tanta acção e emoção juntas! Tecnicamente, só visto, este X -OUT e, para aprimorar tudo isto, basta apenas jogá-lo... É arrasador!

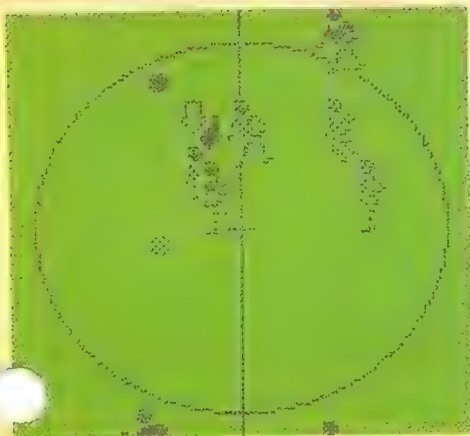
COMPUTADOR: SPECTRUM.
EDITOR: RAINBOW ARTS.
GÉNERO: ACÇÃO.
USA: TECLAS/JOYSTICK.
APRESENTAÇÃO: 20.
SOM 48 K: 18.
GRÁFICOS: 20. USO DA COR: 19.
MOVIMENTO: 20. ADICTIVIDADE: 20.
TOTAL: 20.
OPINIÃO: TRINCAR A LÍNGUA E DISPARAR SEM PARAR!



BLACK TIGER

As conversões de máquinas originais não cessam, pois além de facilitarem muito a vida aos programadores, proporcionam às empresas custos que, em princípio, são sempre cobertos pelos lucros. BLACK TIGER não foge à regra e trata-se de um jogo envolvendo todo o ambiente místico, proveniente da união de feitiçaria com o aço polido de uma espada. O nosso objectivo é controlar um corpulento guerreiro, e, a partir daí, encontrar e destruir três perigosos dragões, escondidos em determinados locais estratégicos de um mundo a abarrotar de fantasia, seres descomunais e muita feitiçaria. Graficamente, este BLACK TIGER está bastante fiel ao original, mas é a nível de jogabilidade que o jogo é grandioso. Todos os que conhecem o original vão deliciar-se com esta versão!

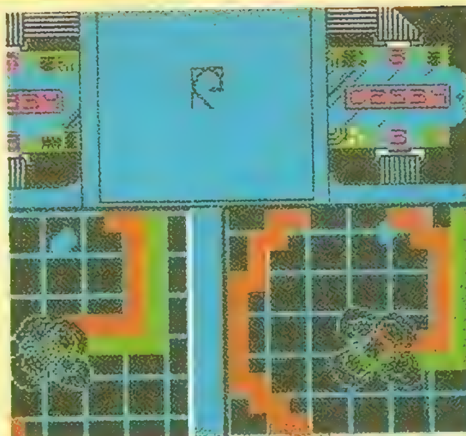
COMPUTADOR: SPECTRUM.
EDITOR: US GOLD.
GÉNERO: ACÇÃO.
USA: TECLAS/JOYSTICK.
APRESENTAÇÃO: 19.
SOM 48 K: 16.
GRÁFICOS: 19. USO DA COR: 17.
MOVIMENTO: 19. ADICTIVIDADE: 20.
TOTAL: 19.
OPINIÃO: UMA EXCELENTE CONVERSÃO!



K. DALGLISH SOCCER

É mais um jogo de futebol a juntar à lista dos programas deste género que recentemente foram produzidos para não passar despercebido o «Mundial» de futebol «Itália 90». Apesar deste KENNY DALGLISH SOCCER ter surgido há já algum tempo, não se pode colocar de lado o aspecto respeitante ao «Mundial» de futebol que motivou este e muitos outros novos programas do género surgidos recentemente no micromercado. Tecnicamente, este KENNY DALGLISH SOCCER apresenta alguns aspectos negativos que o impossibilitam de alcançar o êxito atingido por outros jogos. No aspecto gráfico o jogo está bastante aceitável, principalmente nos ecrãs digitalizados com indicações úteis. Enfim, este programa acaba por ser mais um para a lista dos jogos de futebol.

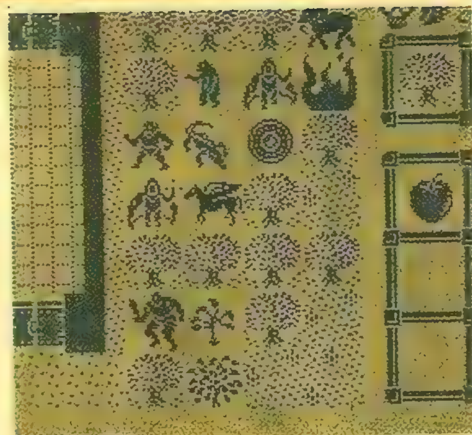
COMPUTADOR: SPECTRUM.
EDITOR: IMPRESSIONS.
GÉNERO: SIM. DE FUTEBOL.
USA: TECLAS/JOYSTICK.
APRESENTAÇÃO: 17.
SOM 48 K: 13.
GRÁFICOS: 15.
USO DA COR: 16.
MOVIMENTO: 11.
ADICTIVIDADE: 13.
TOTAL: 12.
OPINIÃO: MAIS UM NESTA SÉRIE!



RASTER RUNNER

O cenário: século 23, o Mundo está todo computadorizado e a luta pela sobrevivência manifesta-se em fantásticos jogos de vida e morte, cheios de luz e altas velocidades. Um mundo muito «à la TRON» com aqules bólides de duas rodas, deixando na sua passagem barreiras compactas, formando autênticos labirintos e encruzilhadas infernais. É este o mundo deste RASTER RUNNER, um jogo original das máquinas de jogos dedicadas e que tem aqui uma excelente conversão para os Spectrum. No jogo, temos a possibilidade de competir com um outro jogador, ou contra o computador em três níveis de crescente grau de dificuldade. Temos ainda a possibilidade de fazer uso de alguns escudos protectores que nos permitem superar as barreiras, mas são limitados.

COMPUTADOR: SPECTRUM.
EDITOR: MASTERTRONIC.
GÉNERO: ACÇÃO/PERÍCIA.
USA: TECLAS/JOYSTICK.
APRESENTAÇÃO: 16.
SOM 48 K: 17.
GRÁFICOS: 17.
USO DA COR: 18.
MOVIMENTO: 20. ADICTIVIDADE: 20.
TOTAL: 18.
OPINIÃO: PARA OS APRECIADORES DE TRON!



LORDS OF CHAOS

Este é um programa para os amantes dos jogos de estratégia que envolvem guerreiros mitológicos, audaciosas mulheres e muita, muita feitiçaria. LORDS OF CHAOS é um jogo complexo baseado na cativante série de temas relacionados com RPG (Role Playing Games), Advanced Dungeon & Dragons e Board Games Strategy. É um programa interactivo em que podem participar quatro jogadores ao mesmo tempo ou, simplesmente, enfrentarmos o computador. O objectivo, como já é hábito neste tipo de jogos, é obtermos o maior número de poções mágicas e pontos que nos serão muito úteis para irmos combatendo as constantes hordas inimigas de seres descomunais e guerreiros mortos-vivos que nos vão surgindo pelo caminho. LORDS OF CHAOS é para gente estratégica!

COMPUTADOR: SPECTRUM.
EDITOR: MYTHOS.
GÉNERO: ESTRAGÉGIA.
USA: TECLAS/JOYSTICK.
APRESENTAÇÃO: 16.
SOM 48 K: 14.
GRÁFICOS: 15.
USO DA COR: 13.
MOVIMENTO: 12.
ADICTIVIDADE: 17.
TOTAL: 15.
OPINIÃO: UM JOGO AGRADÁVEL!

JND

Procuram-se jogos nacionais

Por JOÃO CRUZ

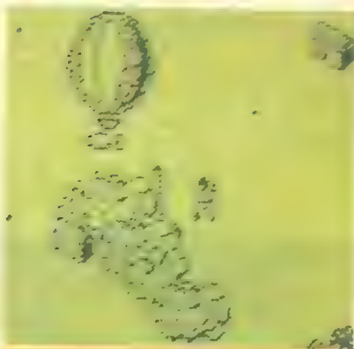
É verdade, já há muito tempo que não se aborda o tema da programação e dos programadores a nível nacional, sendo esta uma boa altura para nos debruçarmos nesse assunto, pois tanto nós, como muitos jovens portugueses gostariam de ouvir novidades acerca de produções nacionais a nível de videojogos. Ao mesmo tempo, procura-se também saber como vão as associações de jovens programadores e em que é que actualmente se ocupam e o que esperam do futuro no que diz respeito às produções nacionais. Ficamos à espera de novidades...

E depois disto, vamos continuar a atender mais algumas cartas que entretanto nos foram chegando às mãos. Começamos pelo João Ferreira, da Rua Manuel Mendes Tarrafa, 147 – 3880 Ovar e que gostaria de saber como se muda de arma no jogo NARCO POLICE e como sair do menu em que nós podemos escrever os códigos. Prosseguimos com a carta do Ricardo Manuel Oliveira, da Rua João Paulo II – Mesão Frio – 4800 Guimarães, que, além de nos pedir que aumentemos o número de páginas desta secção, deseja contactar com outros leitores com experiência em Linguagem Assembler. De seguida, temos o Filipe Raimundo, da Rua do Jardim, 247-6.° Direito – Vilar do Paraíso – 4405 Valadares, que procura ainda saber como se introduzem «pokes» no Spectrum 48 K e envia os seguintes, para quem os quiser testar: MARAUDER-POKE 36520,0 (vidas infinitas); ENDURO RACER-POKE 43915,0 (tempo infinito); RASTAN-POKE 39895,0 (energia infinita); LAST NINJA 2-POKE 40777,0 (vidas infinitas); GUTZ-POKE 38915,62 (vidas infinitas); RENEGADE-POKE 40455,195 (vidas infinitas) e MICKEY MOUSE-POKE 33370,0 (energia infinita).

Querem formar um clube de usuários do Spectrum 128 K+3. Contactem o Rui Manuel Ferreira, na Avenida Vasco da Gama, B. 11, Ent. 195, C/ 21 – 4100 Porto, com o telefone 6103674. O objectivo é criar um clube de amizade para se efectuarem trocas a todos os níveis, dentro do domínio dos SPECTRUM 128 K+3. Os interessados já sabem como proceder.

Bom e vamos terminar, ficando a aguardar, como sempre, os vossos trabalhos, pois esta secção depende muito do incentivo e da colaboração de todos os jovens e não se esqueçam: se existe por aí algum «software» nacional, teremos muito gosto em divulgar as vossas produções. Não se esqueçam de escrever para Jornal de Notícias, Rua de Gonçalo Cristóvão, 195 – 4052 PORTO CODEX.

O QUE JÁ SE JOGA...



BALLOON BATTLES

A procura de diferentes temas para se conseguir obter conceitos originais para um videojogo é algo que hoje em dia é praticamente impossível; e então se falarmos em jogos de acção, essa tarefa complica-se cada vez mais. Mesmo assim surgem jogos como este BALLOON BATTLES que apelam para um certo senso de originalidade. No jogo controlamos um balão atmosférico que trnsporta o nosso herói para perigosos campos de batalha e tudo o que temos a fazer é eliminar os nossos inimigos com bombas e outro género de armas, a partir do nosso balão, e evitar sermos atingidos pela artilharia inimiga. BALLOON BATTLES é, no fundo, mais um «shoot'em'up» e que tecnicamente está aceitável, sendo a jogabilidade um dos seus pontos mais fortes.

COMPUTADOR: SPECTRUM.
EDITOR: ZEPPELIN.
GÉNERO: ACÇÃO.
USA: TECLAS/JOYSTICK.
APRESENTAÇÃO: 16.
SOM 128 K: 13.
GRÁFICOS: 14
USO DA COR: 12.
MOVIMENTO: 15
ADICTIVIDADE: 14.
TOTAL: 14.
OPINIÃO: NUMA TENTATIVA DE FAZER ALGO DIFERENTE...



FINAL FIGHT

Eis a versão 8-bits do «beat'em'up» mais badalado dos últimos tempos... FINAL FIGHT! Realmente o que se tem que ter mais em conta nesta conversão é a limitada capacidade destes computadores, incapazes de conseguirem recriar toda a espectacularidade da versão original; mas esta versão mesmo apesar de todas as possíveis limitações está no mínimo aceitável, sendo o factor gráfico-visual o aspecto que mais se destaca em todo o jogo; e só mesmo a nível da jogabilidade é que se começam a sentir algumas falhas, o que é mais do que compreensível para os computadores do género. Em jeito de conclusão, poder-se-á dizer que este FINAL FIGHT tem o esforço dos programadores em produzirem algo que à partida seria praticamente impossível, mas que está bastante razoável.

COMPUTADOR: SPECTRUM.
EDITOR: US GOLD
GÉNERO: ACÇÃO.
USA: TECLAS/JOYSTICK.
APRESENTAÇÃO: 20
SOM 128 K: 17
GRÁFICOS: 20
USO DA COR: 17.
MOVIMENTO: 14.
ADICTIVIDADE: 18.
TOTAL: 19.
OPINIÃO: A NÃO PERDER PELOS FÃS DO ORIGINAL!



ROBOZONE

2067 num futuro não muito distante, o planeta Terra está envolto numa nuvem de toxicos. Os humanos foram praticamente exterminados e os que restaram são meros horríveis mutantes que vagueiam como zombies, sem destino algum, pelas ruas de uma outrora grande metrópole. Mas nem tudo é o caos! Alguns cientistas prevendo esta catástrofe conservaram em unidades de criogenio famílias terrestres, sadias e para uma futura procriação terrestre. Porém, existem malfeitores que sabem disso e querem a todo o custo destruir o trabalho dos cientistas e só os valentes guerreiros, nas poderosas máquinas-robôs os poderão impedir dos seus intentos. E é neste cenário que este espectacular ROBOZONE se baseia, tendo a acção como principal fonte de adictividade!

COMPUTADOR: SPECTRUM
EDITOR: IMAGE WORKS.
GÉNERO: ACÇÃO
USA: TECLAS /JOYSTICK.
APRESENTAÇÃO: 19.
SOM 128 K: 17.
GRÁFICOS: 18.
USO DA COR: 18.
MOVIMENTO: 16
ADICTIVIDADE: 18.
TOTAL: 18.
OPINIÃO: SALVEM A HUMANIDADE!!!

Vencer a timidez

Por JOÃO CRUZ

Alguns dos nossos leitores têm dificuldade em superar uma certa timidez para colaborarem com esta secção e obter, dessa maneira, uma maior resposta às questões que muitas vezes os apoquentam, deixando-se tomar por uma certa passividade de ir vendo o que por aqui se vai publicando. Ora, só vencendo essa timidez é que as respostas que muitas vezes procuram, conseguem ser encontradas por exemplo, como nos diz o Jorge Miguel Ferreira, a certa altura da sua primeira carta dirigida a esta rubrica: *«Eu estou a escrever pela primeira vez para a Micromania... e até agora limitava-me a ler o que saía na revista JND sobre videojogos, mas isso não me ajudava muito e por isso decidi escrever para que possa ser ajudado por outros leitores»*...

É para isto mesmo que nós cá estamos: para ajudar todos os leitores interessados nestes assuntos a estabelecerem um intercâmbio assíduo, de modo a reduzirem todas as dificuldades que encontrem ao lidarem com tudo relacionado com os microcomputadores e seus videojogos. E prosseguindo com a carta do Jorge, ele solicita que alguém o ajude a: 1 — introduzir e descobrir os tão falados POKES; 2 — explorar o código-máquina, a linguagem Basic e todas as potencialidades gráficas de um Spectrum; 3 — obter os seguintes programas: NARC, SWIV, TOKI, CHASE HQ 2, NAVY MOVES, ROBOCOP, SLY SPY, HOSTAGES, OFF ROAD RACER, LOTUS ESPRIT CHALLENGE, MR. HELI, MIDNIGHT RESISTANCE e MERCS, para o 48K; e também gostaria de saber: 1 — se é possível gravar um jogo quando ele está na memória do computador e 2 — se é possível acelerar o processo de entrada de um jogo; 3 — algumas ajudas para o seguinte lote de programas: F16 – COMBAT PILOT, e ainda qual o código de acesso para o jogo BLOODY 2. Podem contactar este leitor para a morada: Lugar de Várzea Pinheiro, Termas de S. Vicente, 4575 Entre-os-Rios

Outro leitor que também solicita ajudas para a introdução de POKES, é o António Costa, do Lugar Maçorra Macieira, 4615 Lixa, com o telefone n.° 483838. E para terminarmos por hoje, temos o comunicado do Luís Moreira e do Rui Torres, de Lugar do Chouso, Lemenhe, 4775 Nine — V. N. Famalicão que no horário das 9 às 11,30 horas AM e 14 às 18 horas PM, estão disponíveis para ajudar os leitores interessados em tudo relacionado com videojogos, para os modelos 48/128K SPECTRUM. E pronto, resta-nos aguardar como sempre todas as vossas colaborações. Escrevam para: «Jornal de Notícias», Rua Gonçalo Cristóvão, 4052 Porto Codex.

O QUE JÁ SE JOGA...



LA ESPADA SAGRADA

Reza a história deste jogo que um nobre guerreiro inca regressa de novo à sua selva, depois de uma nada aliciante expedição ao mundo civilizado em que vivemos. Mas o seu regresso torna-se bastante atribulado, a ponto de o nosso herói se envolver numa busca por uma espada sagrada de uma tribo canibal. LA ESPADA SAGRADA é mais um jogo na linha dos velhos clássicos «arcade-adventure», em que existem inúmeros objectos a manusear, «puzzles» a resolver e diversos obstáculos e inimigos a superar. No entanto, a originalidade é um ponto alto nesta aventura, dividida em três fases, que tecnicamente está excelente, com gráficos e cenários bem coloridos e animados. LA ESPADA SAGRADA é uma jornada no mundo da aventura, com uma acção que nos cativa por horas a fio.

COMPUTADOR: SPECTRUM.
EDITOR: TOPO SOFT.
GÉNERO: ACÇÃO/AVENTURA.
USA: TECLAS/JOYSTICK.
APRESENTAÇÃO: 19.
SOM: 128 K: 18.
GRÁFICOS: 20.
USO DA COR: 20.
MOVIMENTO: 17.
ADICTIVIDADE: 20
TOTAL: 19.
OPINIÃO:
NA LINHA DOS GRANDES CLÁSSICOS!



TOUR 91

Eis um videojogo dedicado particularmente para todos os amantes do ciclismo de estrada. Trata-se de TOUR 91 e é um excelente simulador de uma modalidade desportiva que tantos adeptos atrai às estrada de toda a Europa e mesmo do Mundo. Esta espectacular produção da Topo Soft está dividida em quatro fases que, unidas, conferem uma adictiva variedade de provas que cativam o jogador desde o primeiro momento. É claro que aqueles que não vibram com o ciclismo, poderão não se sentir muito atraídos pelas «ofertas» deste TOUR 91. No entanto, se o experimentarem, encontrarão com certeza pontos de puro «arcade» de bastante interesse. Graficamente, este jogo está muito bem concebido, conciliando cores e linhas de uma forma harmoniosa. TOUR 91 é sem dúvida o melhor no género!

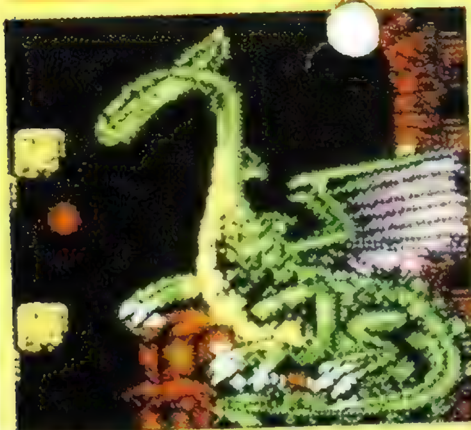
COMPUTADOR: SPECTRUM.
EDITOR: TOPO SOFT.
GÉNERO: SIMULADOR CICLISMO.
USA: TECLAS/JOYSTICK.
APRESENTAÇÃO: 19.
SOM: 128 K: 18
GRÁFICOS: 20.
USO DA COR: 20
MOVIMENTO: 18.
ADICTIVIDADE: 20.
TOTAL: 19
OPINIÃO:
PARA QUEM GOSTA DE PEDALAR!



AVENTURA ESPACIAL

Algures em pleno espaço sideral, num futuro bem distante do nosso tempo, uma espécie de computador cibernético apoderou-se de uma base, num satélite artificial terrestre. A partir daí começam a desaparecer todos aqueles que se tentam aproximar da zona afectada. E eis que entramos em cena, comandando um pelotão de forças espaciais, com o objectivo de colocar, de uma vez por todas, ordem na referida região. É assim o argumento desta AVENTURA ESPACIAL, produzida pela DINAMIC AD no mais puro estilo das aventuras gráficas a que fomos habituados. E para aqueles que não gostam de digitar pequenas frases, factor primordial para se jogar uma aventura, esta versão apresenta uma lista de comandos, em menus detalhadamente elaborados, facilitando toda a tarefa aos aventureiros!

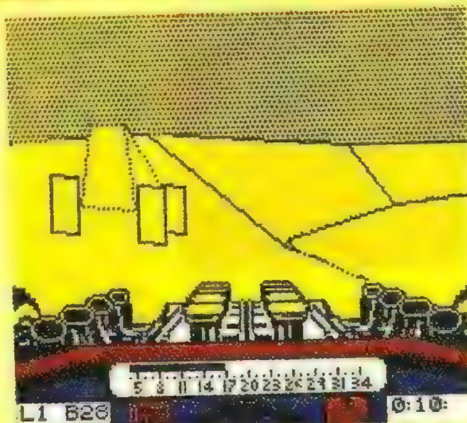
COMPUTADOR: SPECTRUM.
EDITOR: DINAMIC.
GÉNERO: AVENTURA GRÁFICA.
USA: TECLADO
APRESENTAÇÃO: 18.
SOM: 128 K: 12.
GRÁFICOS: 17.
USO DA COR: 14.
ORIGINALIDADE: 18.
ADICTIVIDADE: 16
TOTAL: 15.
OPINIÃO: PARA APRECIADORES!



SPHERICAL

Começa a ser cada vez menos supresa o aparecimento de clássicos dos computadores de 16-bits, nos menos potentes os de 8-bits. Desta vez trata-se de SPHERICAL, um jogo em que a habilidade e imaginação dos jogadores são postas à prova. O tema é basicamente, tanto na concepção como no objectivo, o de um programa clássico no género que é o SOLOMON'S KEY. Por isso cada vez se reforça mais a ideia de que, quando uma concepção original resulta, há que lhe dar a volta e explorá-la ao máximo. Se bem que na acção o primeiro me tenha cativado mais, este SPHERICAL possui como factor mais atractivo os gráficos, principalmente os que constam dos cenários detalhados e coloridos. O objectivo é elaborar um caminho certo de modo a colocar uma esfera no seu destino.

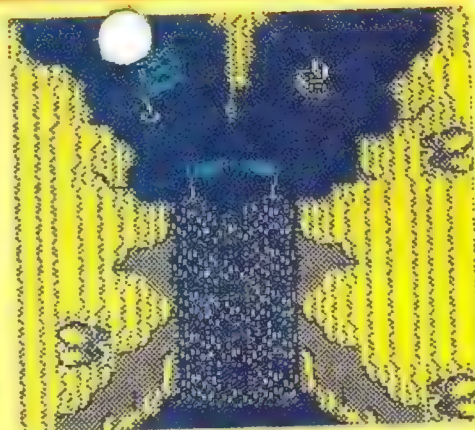
COMPUTADOR: SPECTRUM.
EDITOR: RAINBOW ARTS.
GÉNERO: ACÇÃO/PUZZLE.
USA: TECLAS/JOYSTICK.
APRESENTAÇÃO: 16.
SOM 48K:14
GRÁFICOS: 18. USO DA COR: 18.
MOVIMENTO: 15. ADICTIVIDADE: 17.
TOTAL: 16.
OPINIÃO:
UM JOGO ADICTIVO!



STUNT CAR

Não foi há muito tempo que fiz uma referência a este jogo para os computadores de 16-bits e eis que temos agora em mãos a versão para os de 8-bits. Realmente, todas as expectativas vieram a confirmar-se (sabendo de antemão as diferenças de capacidade entre ambos os computadores), pois STUNT CAR RACER nos Spectrum mantém a mesma emoção da anterior versão. O jogo baseia-se numa corrida futurista, onde só os mais fortes de espírito e possuidores de nervos de aço conseguem superar todas as dificuldades, e ter uma carreira cheia de glória nos disputadíssimos campeonatos. STUNT CAR RACER apresenta-se com bons gráficos tridimensionais, razoáveis efeitos sonoros, um enorme realismo nos movimentos e, acima de tudo, uma tremenda adictividade!

COMPUTADOR: SPECTRUM.
EDITOR: MICRO STYLE.
GÉNERO: SIMULAÇÃO.
USA: TECLAS/JOYSTICK.
APRESENTAÇÃO: 18.
SOM 48K:17.
GRÁFICOS: 17. USO DA COR: 17.
MOVIMENTO: 18. ADICTIVIDADE: 19.
TOTAL: 18.
OPINIÃO:
EMOCIONANTE!



TOOBIN

O que há de aliciante em controlar um típico jovem californiano, de óculos-de-sol espelhados, descendo um rio acomodado em cima de uma bóia? À partida, nada nos ocorre... mas se acrescentarmos que ele tem imensos objectos e pontos-extra a conseguir no seu trajecto, bem como evitar uma enorme quantidade de obstáculos, dentro e fora do rio, as coisas começam a ficar mais aliciantes e emotivas! TOOBIN é mais uma conversão de uma popular máquina de jogos dedicada e que tem como principal foco de atracção a sua razoável adictividade. Esta versão está graficamente aceitável, tanto em gráficos como em cenários e a animação consegue-nos conferir um certo realismo, enquanto tentamos alcançar todos os pontos extra nos sinuosos percursos. Experimentem!

COMPUTADOR: SPECTRUM.
EDITOR: TENGEN.
GÉNERO: ACÇÃO.
USA: TECLAS/JOYSTICK.
APRESENTAÇÃO: 17.
SOM 48K:15.
GRÁFICOS: 18. USO DA COR: 14.
MOVIMENTO: 16. ADICTIVIDADE: 17.
TOTAL: 17.
OPINIÃO:
NO MÍNIMO, ADICTIVO!

Dois anos de contacto

Por JOÃO CRUZ

Pois é. Foi a 17 de Abril de 1988 que saiu a primeira edição do JND contendo a secção Micromania. De então para cá muito se fez dentro das nossas possibilidades e dezenas de cartas foram-nos dando motivo para prosseguirmos com a nossa iniciativa. Obrigado a todos aqueles nossos leitores que nos têm incentivado, e de algum modo colaborado, para que esta rubrica progrida num caminho mais satisfatório para todos. Os princípios básicos, que são os de dedicar especial atenção a todos os leitores que se interessam por este fascinante mundo dos microcomputadores (em especial dos vídeojogos), mantêm-se tal como no início e, para continuarmos, precisamos sempre do vosso incentivo e das vossas colaborações. Escrevam.

Deste modo, vamos prosseguir, respondendo a mais alguns leitores que nos solicitaram através das suas cartas.

O Afonso Pimenta, da Rua Dr. Alberto Cruz, 9-3.º, Esq.º — 4700 Braga, deseja obter o clássico GRAPHIC ADVENTURE CREATOR e entrar em contacto com outros «aventureiros». Quem estiver interessado... A propósito, e para todos aqueles que se interessam por jogos de aventura, fomos informados pelo Ricardo Bravo, de Lisboa, do renascer do Clube Nacional de Aventura, agora com o nome de Associação Portuguesa de Jogadores e de Criadores de Aventuras de Texto (APJCAT). Esta união de apreciadores de jogos de aventura tem grandes projectos, entre os quais se destacam a criação da revista da associação, troca de informações a todos os níveis (dentro da temática), a realização de aventuras gráficas e de texto, desenvolvendo deste modo o espírito de aventura em todos os jovens nacionais interessados. Para a concretização destas ideias esta associação precisa da colaboração dos antigos membros e dos novos interessados. Para tal, basta contactarem o Ricardo Bravo, na Rua de Pedrouços, 72-2.º Esq.º — 1400 Lisboa. E quanto a nós, cá aguardamos mais notícias e mesmo colaborações da vossa Associação, pois nem só de acção vivem os jovens deste país. Uma boa aventura não se desperdiça e consegue reter-nos horas a fio em frente ao monitor.

Por hoje terminamos, aguardando como sempre as vossas cartas e colaborações...

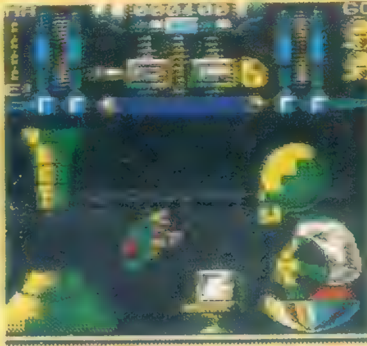
O QUE JÁ SE JOGA...



GALAXY FORCE

Eis-nos perante a versão de uma das mais espectaculares máquinas de vídeojogos originais. Trata-se de GALAXY FORCE. O aspecto do jogo não é muito original: cenário futurista com reminiscências de jogos, tais como SPACE HARRIER e AFTERBURNER. Como era de esperar, esta versão para os computadores de 8-bits viria a enfrentar muitos defeitos e a questão colocava-se em saber até que ponto eles seriam superáveis. O resultado é mais ou menos idêntico ao que aconteceu ao AFTERBURNER. A visibilidade de alvos e o aglomerar de gráficos e cenários resultaram numa tremenda «salada» de «sprites». No entanto, GALAXY FORCE possui uma razoável jogabilidade, enriquecida pelo aspecto gráfico que, apesar de confuso, é enorme! Experimente.

COMPUTADOR: SPECTRUM.
EDITOR: ACTIVISION.
GÉNERO: ACÇÃO.
USA: TECLAS/JOYSTICK.
APRESENTAÇÃO: 15.
SOM 48 K: 16.
GRÁFICOS: 17.
USO DA COR: 13.
MOVIMENTO: 16.
ADICTIVIDADE: 17.
TOTAL: 16.
OPINIÃO: PODERIA ESTAR MELHOR!



DAN DARE III

E eis que temos pela terceira vez uma aventura de um dos mais badalados e peculiares heróis espaciais nos vídeojogos. Referimo-nos ao coronel Dan Dare que, uma vez mais, tem que enfrentar o terrível Mekon cujos planos apontam para conquistar o planeta Terra. Mekon pretendendo efectuar experiências genéticas, encontra fracos resultados nos seres espaciais e resolve testar os humanos, raptando Dan Dare enquanto este dormia. A bordo do satélite de Mekon, o nosso herói tenta uma fuga desesperada, mas, para isso, terá que encontrar combustível para abastecer a nave de fuga. DAN DARE III graficamente está excelente e da série é de longe o melhor. Todo o colorido é muito bem empregue, realçando o brilhantismo do jogo!

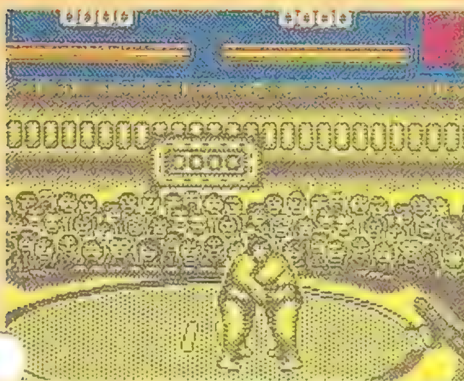
COMPUTADOR: SPECTRUM
EDITOR: VIRGIN GAMES.
GÉNERO: ACÇÃO.
USA: TECLAS/JOYSTICK.
APRESENTAÇÃO: 19.
SOM 48 K: 18.
GRÁFICOS: 19.
USO DA COR: 19.
MOVIMENTO: 19. ADICTIVIDADE: 20.
TOTAL: 19.
OPINIÃO: FANTÁSTICA NOVA VERSÃO!



GAZZA'S SUPER SOCCER

Mais um! Sim, mais um jogo de futebol para os microcomputadores, o que nos leva a ficar na expectativa do que este terá de diferente em relação às dezenas de vídeojogos do mesmo tipo existentes. Abreviando um pouco essa busca de originalidade, podemos desde já dizer que muito pouco há de novo neste GAZZA'S SUPER SOCCER. Nos menus (bastante simples) há que destacar o facto de que cada jogador possui um nível de habilidade e, na acção em si, o cenário varia de visão lateral para visão frontal à medida que nos aproximamos da baliza. Este último pormenor tende a ser bastante confuso, o que nos desorienta bastante quanto à manutenção da bola em nosso poder. Como todos os outros, este GAZZA'S SUPER SOCCER pode ser jogado por dois jogadores!

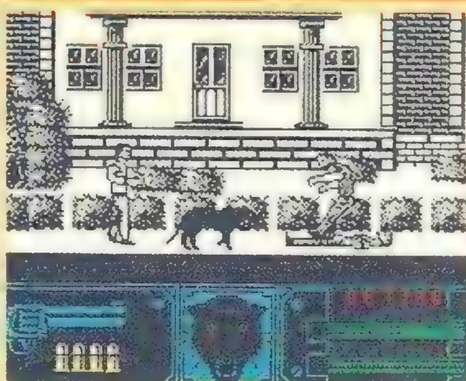
COMPUTADOR: SPECTRUM.
EDITOR: EMPIRE.
GÉNERO: SIMULADOR DE FUTEBOL.
USA: TECLAS/JOYSTICK.
APRESENTAÇÃO: 16. SOM 48 K: 13.
GRÁFICOS: 14.
USO DA COR: 14.
MOVIMENTO: 10.
ADICTIVIDADE: 12.
TOTAL: 13.
OPINIÃO: APENAS MAIS UM!



ORIENTAL GAMES

Karaté, Ju-jitsu, Kendo e Sumo são as quatro provas no domínio das artes marciais patentes neste ORIENTAL GAMES. No jogo somos um pequeno concorrente a todas essas provas e nesta competição podem entrar até quatro jogadores, debatendo-se contra cada um dos 16 adversários em prova. ORIENTAL GAMES não é um comum «beat'em'up», onde o nosso herói tem que enfrentar hordas de inimigos; é um jogo de competição onde dois peritos em artes marciais se defrontam numa arena, acompanhados pelos olhares de uma assistência inquieta e «faminta» de resultados que satisfaçam as suas apostas. Tecnicamente, este ORIENTAL GAMES relembra clássicos do género como, por exemplo, THE WAY OF THE EXPLODING FIST (um dos meus favoritos no género!)...

COMPUTADOR: SPECTRUM.
EDITOR: MICROPROSE.
GÉNERO: ARTES MARCIAIS.
USA: TECLAS/JOYSTICK.
APRESENTAÇÃO: 19.
SOM 48 K: 16.
GRÁFICOS: 19.
USO DA COR: 20.
MOVIMENTO: 20. ADICTIVIDADE: 20.
TOTAL: 19.
OPINIÃO:
UM CLÁSSICO NO GÉNERO!



WILD STREETS

1998: Nova Iorque está infestada pelo domínio dos barões da droga e, quando a CIA resolve intervir, o seu chefe é raptado pelos traficantes com o intuito de o forçarem a mencionar os nomes dos outros agentes envolvidos na operação antidroga, levada a cabo pelas forças daquele departamento. E eis que neste clima de tensão entramos em cena, controlando um dos agentes da CIA, munidos de uma arma e acompanhados (no verdadeiro significado da palavra) por uma pantera negra. Como missão temos de libertar o nosso chefe abrindo uma perspectiva de sucesso no desencadear de toda a operação contra os traficantes! WILD STREETS é mais um «beat'em'up» e que muito pouco nos traz de original devido à sua passividade na acção... A experimentar!

COMPUTADOR: SPECTRUM.
EDITOR: TITUS.
GÉNERO: ACÇÃO.
USA: TECLAS/JOYSTICK.
APRESENTAÇÃO: 18.
SOM 48 K: 17.
GRÁFICOS: 17.
USO DA COR: 16.
MOVIMENTO: 14.
ADICTIVIDADE: 17.
TOTAL: 16.
OPINIÃO:
HÁ MELHORES NO GÉNERO!



NINJA SPIRIT

As artes marciais voltam a ser tema de destaque com este NINJA SPIRIT. Trata-se de mais um bom jogo pertencente à classe dos denominados «beat'em'up» e que, tecnicamente, está repleto de pormenores que lhe conferem o estatuto de uma bastante razoável conversão. O objectivo deste NINJA SPIRIT visa controlar o nosso herói perito em artes marciais, progredindo por entre os cinco níveis de jogo, eliminando todos os inimigos e seres que nos surgem pela frente. Todo o estilo do jogo é muito semelhante ao clássico TIGER ROAD, mas muito mais incrementado a nível de movimentos e armas do nosso herói. NINJA SPIRIT, como tantos outros, peca por um excesso de pormenores gráficos, «atrapalhando» um pouco a jogabilidade!

COMPUTADOR: SPECTRUM.
EDITOR: ACTIVISION.
GÉNERO: ACÇÃO.
USA: TECLAS/JOYSTICK.
APRESENTAÇÃO: 19.
SOM 48 K: 17.
GRÁFICOS: 19.
USO DA COR: 17.
MOVIMENTO: 17.
ADICTIVIDADE: 20.
TOTAL: 18.
OPINIÃO:
UMA BOA CONVERSÃO!

O diálogo é indispensável

Por JOÃO CRUZ

A cada carta que vamos recebendo, apercebemo--nos facilmente que o diálogo entre os leitores é indispensável, pois ele é uma das forças motrizes que faz girar toda esta engrenagem de contactos e divulgação de conhecimentos, no domínio dos computadores pessoais e, muito particularmente, no mundo cativante dos jogos de computador. E dando seguimento a esta indispensável metodologia, temos mais algumas solicitações dos nossos leitores.

Começando pelo Ricardo Manuel Pereira Rocha, da Avenida dos Aliados, 8, Coimbrões, 4400 Vila Nova de Gaia, com o telefone 7721103 e que desejava que lhe ensinassem a introduzir pokes no Spectrum 128K+2, e gostaria ainda de saber onde obter ajudas para os seguinte vídeos-jogos: Turrican, Mutante Monty, Golden Axe, Rock'N'Roller (como obter vidas infinitas neste jogo), Dizzy 2 (como passar o peixe e o caranguejo) e After the war (qual o código de acesso à primeira e segunda parte do jogo). Temos agora o apelo do jovem Pedro Correia, da Rua Eucalipto Grosso, 33-1.º, Gemunde, 4470 Maia, que possui um Timex 2068 danificado por um princípio de incêndio, pelo que solicita quem o possa ajudar a obter um esquema eléctrico do computador. Neste caso, o melhor talvez seja consultar cuma casa de reparações, uma vez que esses computadores já não se fabricam. Em todo o caso, aqui fica a morada deste leitor para todos aqueles leitores que consigam dar uma melhor solução para o caso do Pedro. Prosseguimos com a carta do Ricardo Amorim, da Rua Norton de Matos, 4760 Vila Nova de Famalicão, com o telefone (052)72938, que nos diz ser a primeira vez que nos escreve, pois possui um Spectrum 128K+2 há relativamente pouco tempo e gostaria de saber: 1 – introduzir os tão falados pokes; 2 – explorar o código-máquina; 3 – explorar a linguagem Basic e todas as potencialidades gráficas de um Spectrum; 4 – obter ajudas de vidas infinitas, nos seguintes programas: Green Beret, Bombjack, Mutante Monty, Bloody, Bazzooka Bill, Aufwiedesrshen Monty e Atv (tempo infinito). Quem não quiser escrever ao Ricardo pode telefonar-lhe para o número acima indicado, a partir das 17.30 horas e sábados todo o dia.

E por agora ficamos a aguardar as vossas preciosas colaborações, particularmente mapas de video--jogos. Escrevam para: «Jornal de Notícias» (Micromania) – Rua Gonçalo Cristóvão – 4052 Porto Codex.

O QUE JA SE JOGA...



BUBBLE DIZZY

Trata-se de mais uma aventura do nosso peculiar herói de nome Dizzy, que tem a forma de um ovo. Desta vez, o jogo chama-se Bubble Dizzy e a acção decorre no fundo do mar, local onde o nosso herói foi parar depois de uma intimidação, por sinal muito convidativa, de um terrível pirata. O objectivo está à vista: subir à superfície e evitar todos os perigosos seres marinhos que investem para nos derrubar. A subida à superfície é feita com a ajuda de bolhas que se formam no fundo do oceano sendo necessária alguma destresa para obtermos sucesso na nossa missão. Bubble Dizzy é um jogo com uma estrutura diferente dos anteriores jogos da série e tem um grau de dificuldade um pouco elevado, se bem que a adictividade seja uma nota dominante no decorrer da acção. Bubble Dizzy é para coleccionadores!

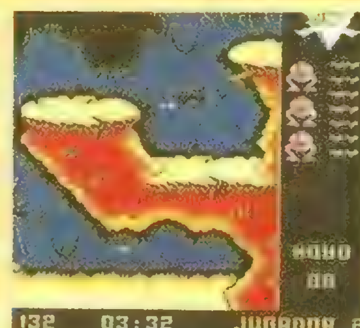
COMPUTADOR: SPECTRUM
EDITOR: CODEMASTERS.
GÉNERO: ACÇÃO.
USA: TECLAS/JOYSTICK.
APRESENTAÇÃO: 16.
SOM 128K: 15.
GRÁFICOS: 17
USO DA COR: 17
MOVIMENTO: 16
ADICTIVIDADE: 17.
TOTAL: 17.
OPINIÃO:
MAIS UM NA SÉRIE!



SPACE GUN

Algures no futuro, numa estação orbital o terror toma posse dos seus habitantes... A causa? Uma terrível invasão alienígena apossessa-se dos corpos dos colonos e só os «marines» espaciais podem exterminar os aliens e recuperar a estação orbital. É este o argumento deste tremendo Space Gun, uma conversão de um mega--êxito das máquinas de jogos dedicadas, para dois jogadores, no peculiar estilo dos jogos clássicos, tais como Operation Wolf, Operation Thunderbolt... Tudo o que temos a fazer é deslocar a mira da nossa arma pelo écrã e ir eliminando, uma por uma, todas as aberrações alienígenas que nos forem aparecendo pela frente. Space Gun é sem dúvida um grande clássico no género, sendo considerado como um dos melhores dentro deste domínio. Experimente!

COMPUTADOR: SPECTRUM.
EDITOR: OCEAN.
GÉNERO: ACÇÃO.
USA: TECLAS/JOYSTICK.
APRESENTAÇÃO: 20.
SOM 128K: 19.
GRÁFICOS: 20
USO DA COR: 20.
MOVIMENTO: 20.
ADICTIVIDADE: 20.
TOTAL: 20.
OPINIÃO:
A NÃO PERDER!!!



POOGABOO

Trata-se da reedição de uma velha produção espanhola a que a Opera Soft resolveu dar uma nova vida, na tentativa de realizar mais um clássico a partir de uma ideia original. Este Poogaboo, ou se preferirem La Pulga 2, traz-nos a história de uma peculiar pulga presa numa caverna infestada de seres que a pretendem devorar. Cada nível corresponde a uma caverna e o nosso objectivo é encontrarmos a saída de cada uma delas, dentro de um tempo-limite e sem sermos devorados. Para facilitar a nossa tarefa, a nossa Poogaboo possui uma pistola pulverizadora e quantas mais moscas devorarmos, mais pontos obtemos e também mais tempo conseguimos, para completar cada uma das fases que compõe a estrutura do jogo. Os movimentos são agradáveis e tecnicamente é um jogo aceitável.

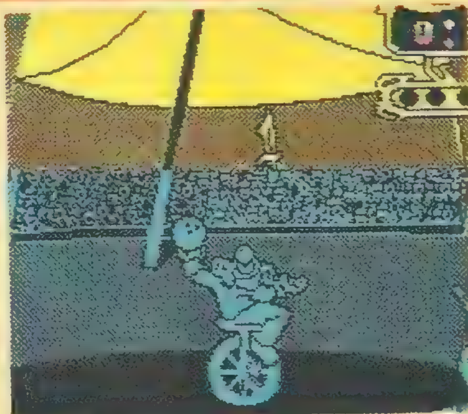
COMPUTADOR: SPECTRUM.
EDITOR: OPERA SOFT.
GÉNERO: ACÇÃO/AVENTURA.
USA: TECLAS/JOYSTICK.
APRESENTAÇÃO: 16.
SOM 128K: 14.
GRÁFICOS: 16.
USO DA COR: 16.
MOVIMENTO: 15
ADICTIVIDADE: 15.
TOTAL: 16
OPINIÃO:
FALTA-LHE A ORIGINALIDADE!



IMPOSSAMOLE

Os personagens lendários deste jogo de computador não são de modo algum esquecidos de todo. A provar isto, temos o regresso da intrépida toupeira, Monty Mole. Todo o aspecto deste IMPOSSAMOLE é muito semelhante aos seus antecessores e nem mesmo algumas das inovações são suficientes para tirar a falta de originalidade deste jogo. O nosso ojectivo é o mesmo das aventuras anteriores e, como tal, temos de tomar sempre o máximo de cuidado com tudo o que se move no écrã, apesar de possuirmos desta vez um bom lote de armas. Graficamente, IMPOSSAMOLE assemelha-se em quase tudo ao conceito das anteriores edições e muitos dos aspectos inovadores já foram mais do que explorados em outros jogos do género. Veja este IMPOSSAMOLE e depois decida-se!

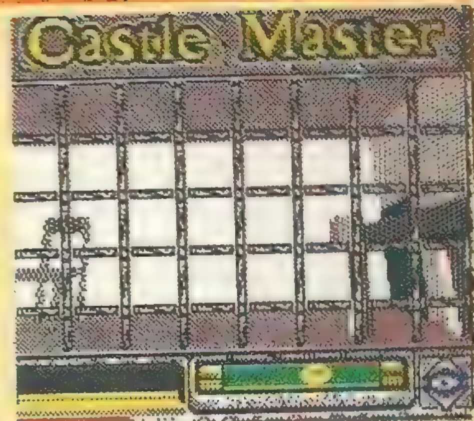
COMPUTADOR: SPECTRUM.
EDITOR: GREMLIN.
GÉNERO: ACÇÃO/PLATAFORMA.
USA: TECLAS/JOYSTICK.
APRESENTAÇÃO: 17.
SOM 48 K: 16.
GRÁFICOS: 16.
USO DA COR: 17.
MOVIMENTO: 16.
ADICTIVIDADE: 17.
TOTAL: 16.
OPINIÃO: POUCO ORIGINAL!



BIG TOP O'FUN

O circo é o tema principal deste excelente jogo para os microcomputadores. Este FIENDISH FREDDY'S BIG TOP O'FUN era aguardado com uma certa expectativa, a nível dos computadores de 8-bits, pois gostaríamos de ver até que ponto todos aqueles pormenores técnicos da versão 16-bits se iriam adequar nesta versão. O resultado foi, no mínimo, excelente! A história deste BIG TOP O'FUN reside no facto de que «alguém» (Fiendish Freddy) querer acabar com o «maior espectáculo do Mundo», praticando para isso fraudes nas actuações dos nossos artistas e impedindo-nos, deste modo, de realizarmos uma boa actuação em cada uma das seis cenas, e ficarmos sem dinheiro para cobrirmos as nossas despesas. BIG TOP O'FUN é um excelente programa e bem humorado!

COMPUTADOR: SPECTRUM.
EDITOR: MINDSCAPE.
GÉNERO: ACÇÃO/AVENTURA.
USA: TECLAS/JOYSTICK.
APRESENTAÇÃO: 20.
SOM 48 K: 18.
GRÁFICOS: 20.
USO DA COR: 20.
MOVIMENTO: 19. ADICTIVIDADE: 20.
TOTAL: 20.
OPINIÃO: UM JOGO BEM DIVERTIDO!



CASTLE MASTER

Estamos na presença de uma excelente aventura tridimensional, no seguimento das muitas outras que têm ultimamente vindo a surgir com mais frequência no micromercado. CASTLE MASTER é um jogo que associa estratégia e acção, numa combinação quase perfeita, abrilhantada pelo tridimensionalismo dos tão peculiares cenários. O argumento do jogo reside na busca do nosso irmão gémeo, encarcerado algures dentro de um castelo medieval. O primeiro obstáculo a transpormos é, sem dúvida, a entrada no próprio castelo e, uma vez ultrapassada essa dificuldade, há que lidar com os labirintos, os «puzzles», para superarmos obstáculos e o facto de ainda termos de enfrentar os seres que nos surgirem pela frente. CASTLE MASTER é para aventureiros dedicados e não só...

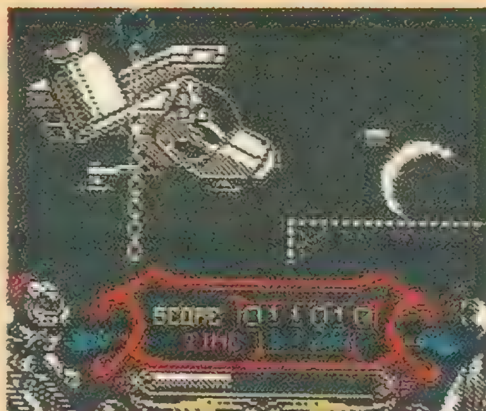
COMPUTADOR: SPECTRUM.
EDITOR: INCENTIVE.
GÉNERO: ACÇÃO/ESTRATÉGIA.
USA: TECLAS/JOYSTICK.
APRESENTAÇÃO: 19.
SOM 48 K: 18.
GRÁFICOS: 19.
USO DA COR: 18.
MOVIMENTO: 14. ADICTIVIDADE: 19.
TOTAL: 18.
OPINIÃO: UMA EXCELENTE AVENTURA!



TEENAGE TURTLES

Uma das grandes produções cinematográficas deste Natal tem o seu argumento e heróis transpostos para um videojogo; referimo-nos concretamente a TEENAGE MUTANT HERO TURTLES ou, se preferirem, TARTARUGAS NINJA! No jogo controlamos as quatro estrelas do filme, Leonardo, Donatello, Michaelangelo e Raphael, que lutam freneticamente contra a criminosa organização, conhecida pelo nome de Foot Clan. A acção está toda ela bem delineada, recriando toda a atmosfera do filme; e o simples facto de podermos a qualquer momento do jogo controlar cada um dos quatro heróis dá um toque especial à jogabilidade e incrementa a adictividade. As vidas das Tartarugas Ninja estão dependentes da sua energia que é renovável comendo as «pizzas» pelo caminho! Experimente...

COMPUTADOR: SPECTRUM.
EDITOR: MIRRORSOFT.
GÉNERO: ACÇÃO.
USA: TECLAS/JOYSTICK.
APRESENTAÇÃO: 18.
SOM 128K: 18.
GRÁFICOS: 19.
USO DA COR: 20.
MOVIMENTO: 19.
ADICTIVIDADE: 20.
TOTAL: 19.
OPINIÃO: UM EXCELENTE JOGO!



STRIDER II

Um surpreendente ataque alienígena tem como consequência trágica o rapto de um importante líder (feminino) terrestre, facto que traz de novo à cena o famoso herói soviético STRIDER. Esta nova aventura, que muito «originalmente» tem o nome de STRIDER II, traz-nos de volta aqueles imensos labirintos de plataformas, repletos de gráficos enormes e muita acção. Pode mesmo adiantar-se que esta versão é um considerável avanço sobre o anterior. Desta vez, o nosso herói, além de poder usar a sua espada mística, tem ainda a possibilidade de fazer uso de uma pistola com mira telescópica e o poder de se transformar num poderoso «robot» blindado, armado até aos dentes. STRIDER II concede ao nosso herói uma liberdade de ainda maior de movimentos e é, sem dúvida, a não perder!

COMPUTADOR: SPECTRUM.
EDITOR: US GOLD.
GÉNERO: ACÇÃO.
USA: TECLAS/JOYSTICK.
APRESENTAÇÃO: 19.
SOM 128K: 18.
GRÁFICOS: 19.
USO DA COR: 18.
MOVIMENTO: 20. ADICTIVIDADE: 20.
TOTAL: 19.
OPINIÃO: UM CLÁSSICO INCREMENTADO!



GOLDEN AXE

Conversões de clássicos, originais das máquinas dedicadas, continuam a ser a predilecção das empresas de videojogos. A Virgin Games traz-nos GOLDEN AXE, que é um jogo épico, no original, e cuja conversão para os 8-bits peca somente em pequenos pormenores técnicos, relativos à jogabilidade... Em GOLDEN AXE podem participar um ou dois jogadores ao mesmo tempo e nele podemos escolher um dos seguintes heróis: Ax = Battler, o bárbaro; Gilius = Thunderhead, o duende; e Thyris = Flare, a mulher-guerreira. A nossa missão é terminar com o terrível império do mal de Death Adder e seus aberrantes seguidores. Todos os nossos heróis estão vitalmente dependentes da energia que é renovável durante o jogo e têm que fazer uso dos seus poderes para cumprir a sua missão!

COMPUTADOR: SPECTRUM.
EDITOR: VIRGIN GAMES.
GÉNERO: ACÇÃO.
USA: TECLAS/JOYSTICK.
APRESENTAÇÃO: 18.
SOM 128K: 17.
GRÁFICOS: 18.
USO DA COR: 18.
MOVIMENTO: 16. ADICTIVIDADE: 20.
TOTAL: 18.
OPINIÃO: UMA CONVERSÃO QUE SATISFAZ!



MYTH

Quando tudo fazia prever que os grandes «sprites» é que davam o brilhantismo aos jogos, eis que nos surge em mãos este MYTH. Os gráficos animados deste jogo são efectivamente pequenos, comparados com os dos últimos jogos que têm surgido no micromercado, mas isso não foi, de maneira alguma, motivo para que o jogo não cativasse logo à primeira! De facto, sendo os gráficos menores, dão uma possibilidade de animação muito mais eficaz e apurada, conferindo ao jogo um realismo de movimentos sem par. No entanto, os cenários de MYTH são graficamente fabulosos e todo o enredo do jogo cativa o jogador de quadro, para quadro. O argumento do jogo baseia-se num viajante do tempo que, visitando várias eras, tem que enfrentar todos os perigos residentes em cada uma delas!

COMPUTADOR: SPECTRUM.
EDITOR: SYSTEM 3.
GÉNERO: ACÇÃO-AVENTURA.
USA: TECLAS/JOYSTICK.
APRESENTAÇÃO: 17. SOM 48K: 15.
GRÁFICOS: 18. USO DA COR: 18.
MOVIMENTO: 19. ADICTIVIDADE: 18.
TOTAL: 17.
OPINIÃO: A NÃO PERDER!



COMANDO CUATRO

Sem saberem como, nem porquê, quatro peculiares personagens vêem-se envolvidos numa aventura espaço-temporal que marcará o argumento dos videojogos até hoje realizados, pela sua espectacular originalidade. Já dissemos que a originalidade tem vindo a ser substituída pelas famosas conversões. Eis que nos surge agora, por parte da empresa Made In Spain, um conceito original para o argumento de mais um excelente videojogo. Em quê que reside a originalidade deste COMANDO CUATRO? O mundo em que os nossos quatro personagens estão envolvidos está cheio de obstáculos e inúmeros perigos e, como cada personagem tem as suas próprias habilidades, é possível em qualquer parte do jogo permutar de personagem, conforme a necessidade para superar as dificuldades!

COMPUTADOR: SPECTRUM.
EDITOR: MADE IN SPAIN.
GÉNERO: ACÇÃO-AVENTURA.
USA: TECLAS/JOYSTICK.
APRESENTAÇÃO: 18. SOM 48K: 17.
GRÁFICOS: 19. USO DA COR: 19.
MOVIMENTO: 18. ADICTIVIDADE: 20.
TOTAL: 18.
OPINIÃO: UMA IDEIA ORIGINAL!



D. PETROVIC BASKET

E voltamos ao «software» espanhol que tem, desde há uns tempos, vindo a escolher nomes famosos do mundo do desporto mundial para desenvolver um jogo baseado nessa personalidade e na respectiva modalidade. Desta vez, trata-se do excelente basquetebolista jugoslavo DRAZEN PETROVIC e a modalidade desportiva é o basquetebol. Topo Soft, uma das mais conceituadas empresas espanholas de videojogos, produziu deste modo um dos melhores, senão o melhor, simulador de basquetebol para um computador doméstico. DRAZEN PETROVIC BASKET graficamente está excelente, com todo um colorido bem adequado e a nível técnico e de programação está algo de simplesmente divinal. Quase todos os pormenores de um verdadeiro jogo de basquetebol estão inseridos neste jogo!

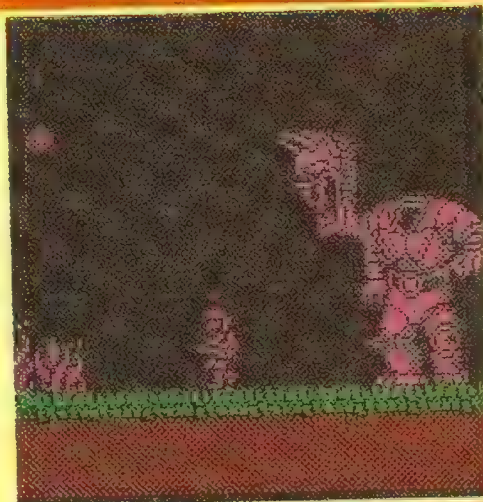
COMPUTADOR: SPECTRUM.
EDITOR: TOPO SOFT.
GÉNERO: SIMULAÇÃO BASKET.
USA: TECLAS/JOYSTICK.
APRESENTAÇÃO: 18. SOM 48K: 16.
GRÁFICOS: 18. USO DA COR: 18.
MOVIMENTO: 18. ADICTIVIDADE: 20.
TOTAL: 18.
OPINIÃO: A NÃO PERDER!



PURPLE SATURN DAY

Após a conversão para os computadores de 8-bits do clássico CAPTAIN BLOOD (um sucesso nos 16-bits), não nos supreende a conversão deste PURPLE SATURN DAY, dos mesmos autores do primeiro. Neste jogo participamos numa espécie de olimpíadas intergaláticas, disputadas entre sete raças, oriundas dos mais diversos pontos do universo, que se confrontam em quatro bem elaboradas provas pelo prémio que todos anseiam: casar com a rainha de Purple Saturn, estonteante de beleza e possuidora da maior fortuna do universo (que mais pode um simples mortal desejar?). Graficamente, este PURPLE SATURN DAY explora as capacidades do computador em questão, sendo na jogabilidade que os créditos se partem. Um jogo para apreciadores...

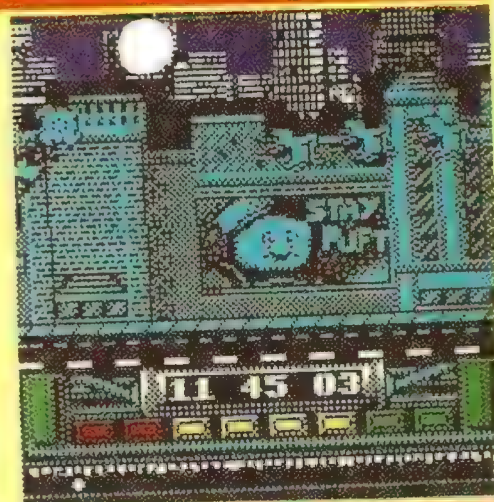
COMPUTADOR: SPECTRUM.
EDITOR: EXXOS.
GÉNERO: ACÇÃO/SIMULAÇÃO.
USA: TECLAS/JOYSTICK.
APRESENTAÇÃO: 18. SOM 48K: 16.
GRÁFICOS: 19. USO DA COR: 18.
MOVIMENTO: 17.
ADICTIVIDADE: 17.
TOTAL: 17.
OPINIÃO: UM JOGO DE ELITE!



GHOSTBUSTERS 2

Quando todos pensávamos que o Mundo estava liberto de todos os terríveis fantasmas no GHOSTBUSTERS original, eis que nos surge a sequela, dando motivo a novas e aterrorizantes aventuras, num mundo mágico e completamente infestado de seres provenientes dos nossos piores pesadelos... Surge assim, GHOSTBUSTERS 2, acompanhando o lançamento do filme com o mesmo nome que a todos maravilhou no Natal passado. Todas as peripécias voltam ao de cima, quando se sabe da volta do terrível mr. Evil e sua fantasmagórica comitiva e que estes dominam os subterrâneos de Nova Iorque. Quanto ao jogo em si, apesar de bons e detalhados gráficos, consegue apenas atrair devido a ser baseado num filme de sucesso, sem desmerecer uma razoável adictividade presente!

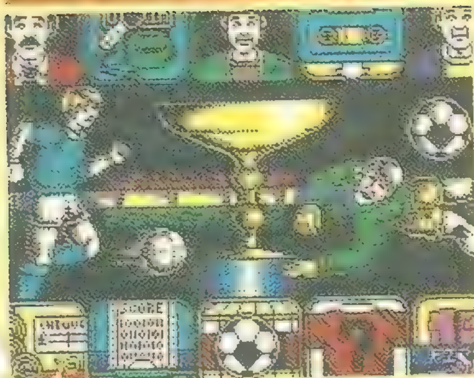
COMPUTADOR: SPECTRUM.
EDITOR: ACTIVISION.
GÉNERO: ACÇÃO.
USA: TECLAS/JOYSTICK.
APRESENTAÇÃO: 18. SOM 48K: 13.
GRÁFICOS: 17. USO DA COR: 13.
MOVIMENTO: 15.
ADICTIVIDADE: 18.
TOTAL: 17.
OPINIÃO: SE GOSTOU DO FILME...



GHOULS N'GHOSTS

Comecem a imaginar os terríveis e atmosféricos cenários de um clássico filme de terror. Ingredientes? Muito nevoeiro; um cemitério; dúzias e dúzias de mortos-vivos, emergindo da terra; abutres e outras aves sinistras; um lote de gigantescos monstros, desde enormes cães raivosos a «zombies» sem cabeça... Enfim, um clima de colocar «os cabelos em pé»! Este é o cenário constante nos cinco níveis deste GHOULS N'GHOSTS, uma brilhante conversão de um jogo das máquinas e que também é apelidado de GHOSTS N'GOBLINS 2, visto ser a continuação do original. O jogo em si é um puro «arcade», tendo gráficos, no mínimo, cativantes, aliados a uma jogabilidade e adictividade deveras bem conseguidas. GHOULS N'GHOSTS é sem dúvida mais um clássico no género e a não perder!

COMPUTADOR: SPECTRUM.
EDITOR: US GOLD.
GÉNERO: ACÇÃO.
USA: TECLAS/JOYSTICK.
APRESENTAÇÃO: 17. SOM 48K: 17.
GRÁFICOS: 18. USO DA COR: 16.
MOVIMENTO: 18. ADICTIVIDADE: 20.
TOTAL: 18.
OPINIÃO: UM CLÁSSICO NO GÉNERO!



WORLD SOCCER

Este é mais um jogo para todos os apreciadores de jogos tipo FOOTBALL MANAGER.

Resta-nos perguntar até que ponto esta simulação de treinador de uma equipa de futebol é diferente ou inovadora, em relação a todas as anteriores versões deste tão característico género de jogos?

O primeiro aspecto saliente neste WORLD SOCCER é o nível artístico dos gráficos que o destacam em relação a todos os outros programas anteriores.

Prosseguindo, temos também como inovação, ícones, o que confere a este jogo uma fuga à rotina de todos os anteriores. No entanto, WORLD SOCCER não deixa de ser mais um no género, pois tem várias lacunas que lhe retiram todo o mérito das inovações que possui.

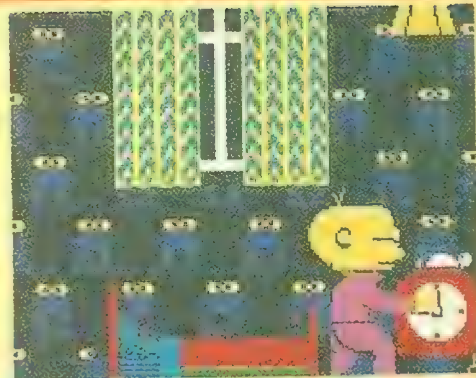
COMPUTADOR: SPECTRUM.
EDITOR: ZEPPELIN.
GÉNERO: SIMULADOR FUTEBOL.
USA: TELCAS.
APRESENTAÇÃO: 16.
SOM 48 K: 12.
GRÁFICOS: 17.
USO DA COR: 16.
MOVIMENTO: 15.
ADICTIVIDADE: 14.
TOTAL: 15.
OPINIÃO: PODERIA ESTAR MELHOR!



MOUNTAIN BIKE RACER

Doze níveis de crescente dificuldade, mas bastante similares no aspecto visual, constituem o caminho a percorrer neste novo simulador de motocrosse, denominado MOUNTAIN BIKE RACER. Toda a estrutura deste jogo se apresenta sem nada original, uma vez que temos sempre a impressão de já termos jogado algo parecido (recordamos um MOTORBIKE MADNESS ou um mais sofisticado SUPER SCRAMBLE SIMULATOR). A nossa perícia no jogo vai estar direccionada no facto de conseguirmos coordenar as mudanças de velocidade, imprimidas na nossa moto, para superarmos todos os obstáculos que se nos deparam pela frente ao percorrermos o terreno tão cheio de dificuldades. No final de cada nível somos atendidos por uma «bela» jovem que nos concede novo equipamento para a nossa moto!

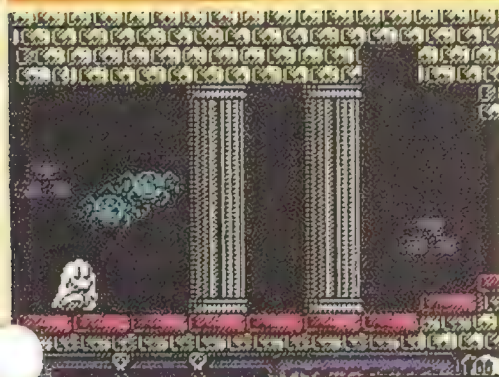
COMPUTADOR: SPECTRUM.
EDITOR: ZEPPELIN.
GÉNERO: SIMULADOR/MOTO.
USA: TECLAS/JOYSTICK.
APRESENTAÇÃO: 11.
SOM 48 K: 14.
GRÁFICOS: 14.
USO DA COR: 14.
MOVIMENTO: 15.
ADICTIVIDADE: 15.
TOTAL: 14.
OPINIÃO: MUITO POUCO DE NOVO!



GREGORY CLOCK

Com jogos como este parece que há um retrocesso por parte de alguns programadores no desejo de reviver um estilo muito peculiar das clássicas aventuras tipo TRAP DOOR, HUMPHREY, POPEYE e, porque não, um repetir dos jogos da série da família WALLY. O argumento deste GREGORY LOSES HIS CLOCK está baseado no peculiar personagem, de nome Gregory, que pretende acordar do pesadelo do mundo dos sonhos em que se meteu, mas que para isso tem de encontrar as diversas partes do despertador que lhe foi roubado durante o sono. A história é um pouco imaginativa mas não condiz muito com a qualidade do jogo em si que fica um pouco aquém dos clássicos anteriores do mesmo tipo. Graficamente aceitável, mas peca por um elevado grau de dificuldade e falta de originalidade!

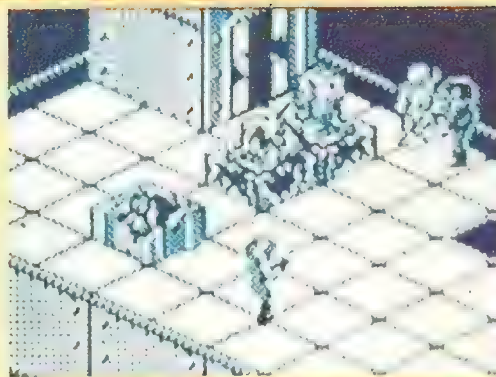
COMPUTADOR: SPECTRUM.
EDITOR: MASTERTRONIC.
GÉNERO: ACÇÃO/AVENTURA.
USA: TECLAS/JOYSTICK.
APRESENTAÇÃO: 14.
SOM 48 K: 11.
GRÁFICOS: 13.
USO DA COR: 15.
MOVIMENTO: 11. ADICTIVIDADE: 12.
TOTAL: 12.
OPINIÃO: UM POUCO FORA DE MODA!



BLINKY'S

O argumento deste vídeojogo gira em torno de um pequeno aprendiz de fantasma que está sendo submetido a um teste, de modo a apurar-se se ele está capacitado a conviver com os fantasmas já graduados. O objectivo é conseguir assustar um certo personagem e, se não o conseguirmos, o nosso pequeno herói terá que frequentar novamente a escola por mais um século. Eis um breve resumo da história-base deste BLINKY'S SCAREY SCHOOL, mais um jogo pertencente àqueles denominados «arcade-adventure» e onde a nossa missão resume-se a percorrer todo o mapeado do jogo, recolhendo e largando objectos conforme as situações que nos forem surgindo assim determinem. Durante toda esta aventura, bastante difícil, há que ter em atenção todos os obstáculos.

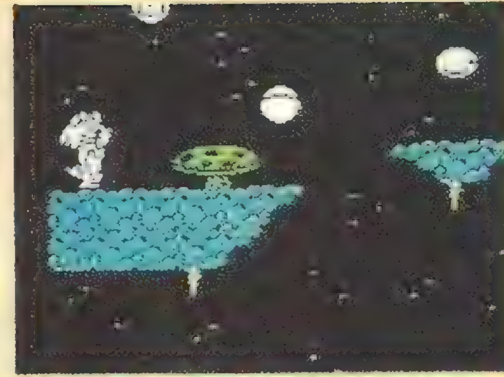
COMPUTADOR: SPECTRUM.
EDITOR: ZEPPLIN.
GÉNERO: ACÇÃO/AVENTURA.
USA: TECLAS/JOYSTICK.
APRESENTAÇÃO: 14.
SOM 48 K: 16.
GRÁFICOS: 17.
USO DA COR: 17.
MOVIMENTO: 14.
ADICTIVIDADE: 15.
TOTAL: 15.
OPINIÃO: APESAR DE DIFÍCIL, UM BOM JOGO!



ROBOT MONSTERS

Após termos comentado a versão 16-bits deste jogo, para um ou dois jogadores, eis-nos aqui a comentar a versão para os 8-bits que está deveras sensacional. Apesar de não possuir todo o colorido e o nível sonoro da versão anterior, este ESCAPE FROM THE PLANET OF THE ROBOT MONSTERS para os computadores de 8-bits mantém toda a adictividade do original. O objectivo, já sabem, consiste em salvarmos todos os humanos prisioneiros do Planeta-X, ora controlando Jake, ou Duke, pertencentes ao corpo de fuzileiros espaciais. Para completarmos a nossa missão temos que fazer frente aos perigosos Reptilons e escapar das suas armadilhas. ROBOT MONSTERS tem um estilo de comandos muito semelhante aos clássicos jogos da Ultimate; logo, a emoção está garantida!.

COMPUTADOR: SPECTRUM.
EDITOR: DOMARK.
GÉNERO: ACÇÃO.
USA: TECLAS/JOYSTICK.
APRESENTAÇÃO: 18.
SOM 128 K: 17.
GRÁFICOS: 19.
USO DA COR: 17.
MOVIMENTO: 17.
ADICTIVIDADE: 20.
TOTAL: 18.
OPINIÃO: UMA EXCELENTE VERSÃO!



RUFF + REDDY

Os personagens do desenho animado, particularmente os pertencentes à galeria da famosa Hanna-Barbera, têm vindo a surgir nos vídeojogos pouco a pouco, de tal modo que todos os mais conhecidos personagens já desfilaram pelos ecrãs dos monitores de diversos computadores e, ultimamente, têm surgido, os por assim dizer, menos badalados personagens, como o são RUFF + REDDY. Trata-se de mais uma aventura-arcade, uma vez que parece ser este o género de programas, onde se adequam melhor estes personagens aquando da concepção de um vídeojogo em que eles sejam os personagens principais. Em RUFF + REDDY controlamos o pequeno gatito em busca de pequenos «robots», perdidos num planeta distante. Tecnicamente este jogo está bastante atractivo e cativante a nível de som.

COMPUTADOR: SPECTRUM.
EDITOR: HI-TEC.
GÉNERO: ACÇÃO/AVENTURA.
USA: TECLAS/JOYSTICK.
APRESENTAÇÃO: 18.
SOM 128 K: 19.
GRÁFICOS: 17.
USO DA COR: 18.
MOVIMENTO: 17. ADICTIVIDADE: 17.
TOTAL: 17.
OPINIÃO: UM BOM JOGO NESTA SÉRIE!

O QUE JÁ SE JOGA...



VIKINGS

Este é um jogo para todos aqueles que apreciam uma boa aventura gráfica e um realista jogo de estratégia. VIKINGS é um dos tais jogos desprovidos do factor «arcade», constante na maioria dos programas do micromercado. Deste modo torna-se uma relíquia para todos os aventureiros e estrategas dedicados. Todo o jogo em si é perfeito na complexidade de informações e dados, para se realizarem autênticas batalhas medievais no Norte da Europa, envolvendo o nosso exército contra os terríveis barbas ruivas, os VIKINGS. Os cenários de combate são constituídos por prados verdejantes, rios e pontes estratégicas e todos os indicadores necessários à batalha constituídos por ícones, contendo as figuras correspondentes aos diversos elementos dos exércitos!

COMPUTADOR: SPECTRUM.
EDITOR: CHALLENGE SOFT.
GÉNERO: ESTRATÉGIA.
USA: TECLAS/JOYSTICK.
APRESENTAÇÃO: 17.
SOM 48 K: 08.
GRÁFICOS: 11.
USO DA COR: 15.
MOVIMENTO: 10. ADICTIVIDADE: 14.
TOTAL: 15.
OPINIÃO: PARA APRECIADORES DO GÉNERO!



F16 – FIGHTING FALCON

Lembram-se do clássico AFTERBURNER ? Pois este jogo é um mero reflexo desse mesmo programa. Para os mais atentos a estas coisas, pode-se mesmo salientar que as diferenças entre este F16 – FIGHTING FALCON e AFTERBURNER são quase nulas. O objectivo do jogo é o mesmo delas. O objectivo do jogo é o mesmo de sempre: destruir tudo o que nos surgir pela frente! São quatro as fases a percorrer, todas elas só diferentes nos cenários, uma vez que os inimigos são sempre os mesmos em todas. Há que percorrer o deserto escaldante do Sara, a humidade dos trópicos, o gelo do Árctico e sobrevoar as profundas águas dos oceanos. Quanto à jogabilidade é razoável devido à quase nula dificuldade do mesmo. F16 – FIGHTING FALCON resulta no seu conteúdo num jogo simples e de fraca adictividade.

COMPUTADOR: SPECTRUM.
EDITOR: MASTERTRONIC.
GÉNERO: SIMULADOR.
USA: TECLAS/JOYSTICK.
APRESENTAÇÃO: 15.
SOM 48 K: 11.
GRÁFICOS: 16.
USO DA COR: 15.
MOVIMENTO: 13. ADICTIVIDADE: 12.
TOTAL: 14.
OPINIÃO: MAIS UM SIMULADOR!



SPACE RIDER

Um argumento pobre para um jogo pobre parece ser o real veredicto deste SPACE RIDER. Somos um explorador espacial, enviado por uma companhia terrrestre de extracção de minérios e temos por missão recolher os cristais preciosos do recente planeta P23. Para atrapalhar a nossa missão, como não poderia deixar de ser, surgem os alienígenas que a todo o custo tentam retirar-nos a energia que dispomos, imprescindível para a nossa manutenção no jogo. SPACE RIDER recorda-nos um clássico da empresa ULTIMATE, o JET PACK. Apesar dos gráficos estarem melhor incrementados, a nível de jobabilidade este jogo perde pelo fraco «scroll». Enfim, SPACE RIDER é um dos tais jogos que já passaram de moda, mas que persistem em produzir!

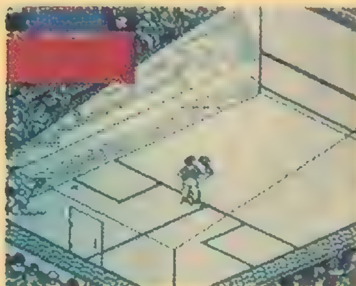
COMPUTADOR: SPECTRUM.
EDITOR: HI-TEC.
GÉNERO: ACÇÃO.
USA: TECLAS/JOYSTICK.
APRESENTAÇÃO: 11.
SOM 48 K: 12.
GRÁFICOS: 14.
USO DA COR: 12.
MOVIMENTO: 08. ADICTIVIDADE: 10.
TOTAL: 12.
OPINIÃO: FORA DE MODA!

Uma consulta habitual!

Por JOÃO CRUZ

Múltiplos e variados são os motivos que levam os nossos jovens leitores a, semanalmente, estarem em «contacto» connosco, servindo-se destas páginas para satisfazerem um pouco dos seus anseios neste domínio. E fazem-no através de uma consulta já habitual, quer por moradas de leitores para fomentarem amizades e trocas, quer a nível de informação, fornecida aqui, semana a semana, por esta rubrica. E dando continuidade a este clima de entreajuda, começamos hoje pela carta do Jorge Manuel Silva Resende, de Boco-Fornos, Santa Maria da Feira, 4520 Santa Maria da Feira que começa por dizer que é um leitor assíduo desta secção e desejaria entrar em contacto com outros leitores para que o elucidassem acerca da introdução de POKES no SPECTRUM. Além disso, gostaria de alargar os seus laços de amizade. Prosseguimos com a solicitação do Marco Silva, da Rua Novais da Cunha, 208 – 4420 S. Cosme — Gondomar, com o telefone 9640451; que gostaria de saber como participar na rubrica juízes nacionais desta secção e também de obter de outros leitores, os POKES para o seguinte lote de programas: CABAL, EXOLON, SAI COMBAT, PANG e ROBOCOP 2. Quanto aos juízes nacionais, basta enviares dois textos da tua autoria, criticando dois jogos por ti escolhidos, dando-lhes as respectivas pontuações em cada item (apresentação, gráficos...) e junto com esses textos, enviar uma foto tipo «passe» colorida. Se pretenderes participar mais do que uma vez nessa rubrica, deves proceder da mesma maneira com outros dois textos diferentes, juntamente com uma foto tua. E vamos deixar-vos hoje com os POKES fornecidos pelo Paulo Sérgio, da Praceta Fernão de Pó, 26-2.º esquerdo frente — 4400 Vila Nova de Gaia que também deseja entrar em contacto com outros leitores da micromania... Eis os POKES: OPERATION WOLF-POKE 40840,0; THE LAST NINJA 2-POKE 29966,n (n= número de vidas entre zero e 255); ATV SIMULATOR-POKE 60250,0; SREET HAWK-POKE 39990,91; LIGHT FORCE-POKE 40725,0; JAIL BREAK-POKE 65364,0; BATTY-POKE 47658,100; ZYNAPS-POKE 45314,201; ENDURO RACER-POKE 43657,0; TERRAMEX-POKE 36844,n (n= número de vidas entre 0 e 255); JACK THE NIPPER-POKE 34631,0; THUNDERCATS-POKE 31409,0; NEMESIS-POKE 51949,0... E é tudo por hoje, escrevam enviando as vossas habituais colaborações para: Jornal de Notícias (Micromania) – Rua Gonçalo Cristóvão, 4052 Porto Codex.

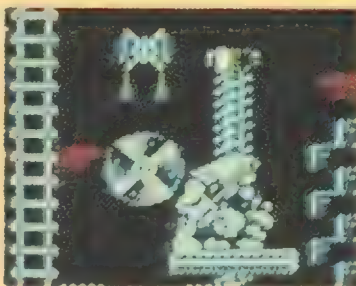
O QUE JA SE JOGA...



WORLD C. SQUASH

Estamos perante a simulação de uma modalidade desportiva que tem vindo a crescer de interesse a nível nacional, um pouco devido à popularidade que tem ganho na Europa e não só. Referimo-nos concretamente ao SQUASH, uma variante do ténis, praticada em recintos fechados envolvendo dois participantes. Este WORLD CHAMPIONSHIP SQUASH tem praticamente tudo da modalidade e pode ser disputado por dois jogadores, um contra o outro, ou individualmente contra o computador, num campeonato cujos adversários sucedem-se em crescente grau de dificuldade. Entre as opções temos a possibilidade de praticar uma partida, mudar o nome dos jogadores, mudar o tipo de bola, o número de jogos por «sets», entre outras dentro de menus recheados de importantes informações!

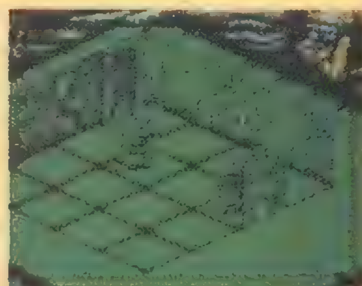
COMPUTADOR: SPECTRUM.
EDITOR: KRISALIS.
GÉNERO: SIMULAÇÃO SQUASH.
USA: TECLAS/JOYSTICK.
APRESENTAÇÃO: 18.
SOM 128 K: 17.
GRÁFICOS: 18.
USO DA COR: 17.
MOVIMENTO: 18.
ADICTIVIDADE: 19.
TOTAL: 18.
OPINIÃO: DOS MELHORES JOGOS DESPORTIVOS!!!



LONE WOLF

E eis-nos envoltos num cenário tenebroso, de um reino místico, onde bravos guerreiros perdem as suas vidas perante a magia negra do terrível feiticeiro Gozrazh. LONE WOLF é o último de uma elite de nobres guerreiros e nele estão depositadas todas as esperanças de um povo oprimido, para que o dia da libertação chegue depressa. Para tal, o nosso jovem herói musculado deve, inicialmente, seleccionar uma correcta metodologia de golpes para obter um melhor sucesso na sua tarefa. Os inimigos são feitos à sua imagem, produto da magia negra de um espelho mortal criado pelo feiticeiro. Tecnicamente, este jogo está assombroso, com efeitos sonoros trepidantes e envolventes, aliados a gráficos bem definidos e a uma animação perfeita. A adictividade é palavra de honra!

COMPUTADOR: SPECTRUM.
EDITOR: AUDIOGENIC.
GÉNERO: ACÇÃO.
USA: TECLAS/JOYSTICK.
APRESENTAÇÃO: 20.
SOM 128 K: 19.
GRÁFICOS: 19.
USO DA COR: 20.
MOVIMENTO: 20.
ADICTIVIDADE: 20.
TOTAL: 20.
OPINIÃO: UMA ESPECTACULAR PRODUÇÃO!!!



HERO QUEST

Estão de volta as vídeo-aventuras tridimensionais que, ao longo destes anos, tantos jovens cativaram em clássicos tais como KNIGHT LORE, ALIEN 8, HYDROFOOL, HEAD OVER HEELS... Desta vez trata-se de HERO QUEST, um jogo com cenários medievais, no qual temos a opção de controlar um dos quatro heróis disponíveis, o guerreiro bárbaro, a princesa amazona, o doende ladrão ou o nobre feiticeiro. Depois da escolha feita, temos que percorrer os labirintos de catorze missões, de modo a anularmos todas as tentativas do terrível bruxo Morcar, de colocar o mundo a seus pés! Existem várias armas a recolher e vários extras a encontrar, além de termos que enfrentar hordas de inimigos aliados de Morcar. Graficamente, este HERO QUEST está atraente, mas é um jogo de persistência...

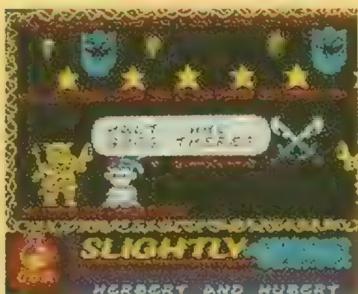
COMPUTADOR: SPECTRUM.
EDITOR: GREMLIN.
GÉNERO: ACÇÃO/AVENTURA.
USA: TECLAS/JOYSTICK.
APRESENTAÇÃO: 18.
SOM 128 K: 16.
GRÁFICOS: 18.
USO DA COR: 14.
MOVIMENTO: 16.
ADICTIVIDADE: 17.
TOTAL: 17.
OPINIÃO: UMA BOA VIDEO-AVENTURA!

Mapas, procuram-se!

Por JOÃO CRUZ

Começamos por solicitar aos nossos habituais leitores que juntem às suas colaborações mais mapas dos mais variados jogos e, dentro do possível, recentes e diferentes dos já aqui publicados, pois muitos leitores (dos menos participativos, mas que necessitam de ajudas) têm-nos solicitado a publicação de mais variedade neste domínio. Mas isso só depende de vocês e daí que fiquemos a aguardar os vossos trabalhos já que os mapas, além de conferirem um aspecto visual bastante agradável à secção, ajudam imenso muitos leitores que não conseguem progredir em muitas aventuras. Depois desta solicitação, prosseguimos com as cartas que nos vão chegando às mãos... Da Rua do Picoto, 58 — Gulpilhares — 4405 Valadares, escreveram o Jorge Moreira (telefone 7621522) e o Hélder Silva (telefone 7622156), ambos de 13 anos, que procuram ajudas para o seguinte lote de programas: CABAL, HAMMERFIST, BATMAN-THE MOVIE, YETI, STARDUST e RASTAN. Procuram ainda quem possua os jogos RAINBOW ISLANDS e ROBOCOP 2. De seguida, temos a solicitação do Gustavo Lucena, da Rua Cabo Borges, 42 — 4400 Vila Nova de Gaia, que gostaria que o ajudassem a passar o primeiro nível do ROBOCOP 2. Temos ainda a carta do Pedro Araújo, do lugar da Estrada — Amoso, Santa Maria — 4760 Vila Nova de Famalicão, que nos diz que, juntamente com o seu amigo Hugo Duarte, formaram um microclube denominado MICRO-ESTRELA. Quem desejar ober mais pormenores pode contactá-los, pois adiantam que vão dar início a um jornal do clube e incrementar o intercâmbio com os interessados em todas as áreas dos microcomputadores. Estes leitores pedem as seguintes ajudas: 720 GRAUS — como fugir do «skate or die»?; GARFIELD — como apanhar a chave do baú?; HUNDRA — como apanhar a chave?... Continuemos com a pergunta que nos dirige o Alexandre Dias Coelho, de Vila Real, que pensa adquirir um SPECTRUM, mas desejava um modelo que tanto desse para «cassette», como para disquete. O único modelo que funciona com disquete, da linha SPECTRUM, é o 128K+3, por isso as opções não são muitas neste caso. E vamos terminar por hoje com a carta de Carlos Mendes, da Rua do Eido de Cima — Arão — 4930 Valença, com o telefone (051) 23655, que pretende ajudas no seguinte lote de jogos: SIDERAL WAR, FRANKSTEIN JR; e gostaria também que lhe explicassem como descobrir pokes nos jogos! Escrevam...

O QUE JA SE JOGA...



SLIGHTLY MAGIC

Mais uma divertida aventura no mundo da fantasia, é o que nos propõe este SLIGHTLY MAGIC. Bigwiz um famoso feiticeiro, teve que se ausentar do seu castelo e deixou tudo nas mãos do seu sobrinho (nós) que devido à sua enorme curiosidade, vai-se envolver em atribuladas aventuras. O jogo é no estilo «arcade-adventure» e de écrã para écrã, temos que fazer um uso correcto dos objectos que vamos recolhendo durante os nosso percurso, de modo a resolvermos todos os «puzzles» que nos forem surgindo, no decorrer da aventura. Tecnicamente, este SLIGHTLY MAGIC está bastante bom, principalmente a nível gráfico, muito bem coordenado nos contornos e no doseamento de cores. Este jogo é mais um clássico do género, usufruindo de uma boa jogabilidade!

COMPUTADOR: SPECTRUM.
EDITOR: CODE MASTERS.
GÉNERO: ACÇÃO/AVENTURA.
USA: TECLAS/JOYSTICK.
APRESENTAÇÃO: 18.
SOM 128K: 17.
GRÁFICOS: 17.
USO DA COR: 18.
MOVIMENTO: 17.
ADICTIVIDADE: 17.
TOTAL: 17.
OPINIÃO:
PARA APRECIADORES DO GÉNERO!



SKULL & CROSSBONES

O tema deste jogo é pirataria e nele controlamos um bravo e honrado pirata de nome One Eye que tem como missão libertar muitos dos seus amigos, feitos prisioneiros por um terrível bando denominado Sea Dogs. A acção passa-se em vários típicos locais, bem característicos deste tema e, durante a nossa jornada, vamos ter que pôr à prova, toda a nossa perícia na arte de manejar a espada, pois é com ela que temos que progredir de nível para nível, eliminando os inimigos que nos surgirem pela frente. SKULL & CROSSBONES é um razoável jogo de acção que tecnicamente está bastante aceitável, tanto a nível gráfico, como sonoro, conferindo-lhe uma certa dose de adictividade que nos leva a querer progredir mais e mais no jogo!

COMPUTADOR: SPECTRUM
EDITOR: DOMARK.
GÉNERO: ACÇÃO.
USA: TECLAS/JOYSTICK.
APRESENTAÇÃO: 17.
SOM 128K: 16.
GRÁFICOS: 16.
USO DA COR: 17.
MOVIMENTO: 17.
ADICTIVIDADE: 17.
TOTAL: 17.
OPINIÃO:
UMA AVENTURA COM PIRATAS!



BATTLE COMMAND

Trata-se de uma simulação que nos coloca no comando de um potente «Mauler Tank, K», um tanque de guerra equipado com um vasto arsenal bélico que tem como missão destruir e sobreviver nos perigosos terrenos tridimensionais, por onde circula. Os perigos são constantes e, por isso, destruir tudo o que vai surgindo pela frente é algo imprescindível. Tecnicamente, este BATTLE COMMAND está muito bem concebido dentro das limitações de um computador de 8 bits, de tal forma que é bastante aceitável todo o pormenor técnico resultante de todo o ambiente tridimensional, em que a acção se movimenta. A nível da adictividade, a variedade das missões disponíveis incrementa bastante este factor, quebrando assim a monotonia patente em alguns jogos do género!

COMPUTADOR: SPECTRUM.
EDITOR: OCEAN.
GÉNERO: SIMULAÇÃO/ACÇÃO.
USA: TECLAS/JOYSTICK.
APRESENTAÇÃO: 17.
SOM 128K: 17.
GRÁFICOS: 18.
USO DA COR: 16.
MOVIMENTO: 17.
ADICTIVIDADE: 17.
TOTAL: 17.
OPINIÃO:
UM BOM JOGO NO GÉNERO!

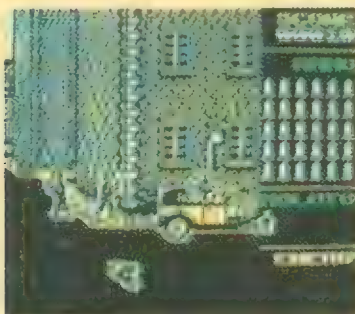
Quais os melhores jogos de 1991?

Por JOÃO CRUZ

Uma vez mais é chegada a altura de sabermos quais são os melhores videojogos que os nosso leitores elegem para este ano de 1991, que está praticamente a terminar... Mais um lote de 12 meses se passou, sem praticamente termos dado conta disso e uma vez mais o nosso micromercado nacional foi «inundado» de dezenas de novidades, umas que nos maravilharam, outras nem por isso, mas o que importa salientar é a longevidade e a crescente qualidade dos produtos de «software» neste ramo. Tal como nos anos anteriores, gostaríamos que os nossos leitores votassem nos melhores videojogos de 1991, segundo o método que já vos é familiar dos inquéritos já realizados e que consiste em, juntamente com as vossas colaborações e cartas, enviarem-nos uma pequena lista dos cinco melhores programas da vossa opinião, realizados neste ano corrente. E, desta vez, o prazo de recolha das vossas opiniões termina no final do mês de Fevereiro de 1992, para terem tempo de decidir de uma maneira mais atempada, visto que na época natalícia as novidades em matéria de video-ogos proliferam em extrema abundância. E no primeiro domingo do mês de Março serão então anunciados os resultados das vossas opiniões, bem como os pareceres e estatísticas de diversos meios informáticos, nacionais e internacionais. Escusado será voltar a repetir que esta recepção de votações está aberta a todos os microjovens nacionais, independentemente do computador que possuam (bastando-nos apenas indicar a que microcomputador se referem as vossas votações), podendo, ainda participar o número de vezes que desejarem, pois as opiniões podem mudar à medida que vão chegando as novidades natalícias; só têm que tomar atenção é ao termo do prazo da recepção das vossas votações. As categorias dos cinco videojogos elegido, podem ser desde jogos de acção, aventura, estratégia, simulação... pois o que no fundo desejamos saber é quais são os cinco melhores jogos de 1991, independentemente das diversas categorias dos programas. Uma vez mais esperamos a vossa colaboração, como aliás já o fizeram satisfatoriamente nas iniciativas anteriores. O culminar deste inquérito vai centrar-se no estabelecer de um panorama, em matéria de videojogos, do que melhor se fez em 1991 e numa previsão daquilo a que iremos assistir no decorrer do próximo ano. Cá ficamos a aguardar as vossas colaborações.

Escrevam para «Jornal de Notícias», Rua Gonçalo Cristóvão, 195 4052 Porto Codex.

O QUE JA SE JOGA...



SHARKEY'S MOLL

A guerra dos «gangsters» é o tema deste vídeo-jogo que na sua estrutura técnica é uma réplica de clássicos, tais como OPERATION WOLF, DEAD ANGLE e outros... onde o único elemento distinto é o cenário, devido ao argumento do jogo. Portanto, em SHARKEY'S MOLL percorremos o ecrã, que se encontra em movimento lateral, com uma mira representando o local para onde a nossa arma está apontada e temos que eliminar todos os nossos inimigos, antes que eles nos eliminem a nós! Apesar da aparente falta de originalidade neste jogo, podemos dizer que tecnicamente o jogo está bem estruturado, com cenários coloridos e detalhados, boa jogabilidade e sobretudo, um bom nível de adictividade (isto claro, para quem ainda não se cansou deste género de programas). SHARKEY'S MOLL é a experimentar!

COMPUTADOR: SPECTRUM.
EDITOR: ZEPPLIN.
GÉNERO: ACÇÃO.
USA: TECLAS/JOYSTICK.
APRESENTAÇÃO: 17.
SOM 128K: 17.
GRÁFICOS: 18.
USO DA COR: 18.
MOVIMENTO: 16.
ADICTIVIDADE: 18.
TOTAL: 17.
OPINIÃO: MAIS UM PARA COLECCIONADORES!



SENDA SALVAJE

Em tempos remotos, na selva Sul-americana, uma antiga tribo índia enterrou com o seu líder, um enorme tesouro de valor incalculável. O nosso herói enquanto estudava os únicos manuscritos da época, faz uma descoberta fantástica do provável templo, onde o tesouro estaria escondido e resolve empreender uma viagem até ao local, em busca do templo perdido. SENDA SALVAJE divide-se em duas fases, uma em que o nosso herói enfrenta os elementos naturais de uma perigosa selva infestada de armadilhas e feras, e uma segunda fase que corresponde ao interior do templo, onde abundam os labirintos e mil e uma surpresas, para todos aqueles que se atrevem a profanar templos sagrados. SENDA SALVAJE tecnicamente está muito bom, sendo mais uma prova do bom «software» que se produz em Espanha.

COMPUTADOR: SPECTRUM.
EDITOR: ZIGURAT.
GÉNERO: ACÇÃO/AVENTURA.
USA: TECLAS/JOYSTICK.
APRESENTAÇÃO: 18.
SOM 128K: 17.
GRÁFICOS: 19
USO DA COR: 19.
MOVIMENTO: 18.
ADICTIVIDADE: 18.
TOTAL: 18.
OPINIÃO:
UMA EXCELENTE AVENTURA!



BATTLE COMMAND

Conduzir um tanque de guerra é um desafio que de certo a muitos entusiasmará e essa é a proposta deste BATTLE COMMAND que nos coloca a bordo de um veículo blindado e nos oferece um lote de missões, entre as quais se destacam: manobras militares nocturnas, salvar reféns aprisionados nas linhas inimigas, defender comboios militares aliados e claro, efectuar «raids» sobre as linhas inimigas, fazendo um teste à nossa pontaria e capacidade de sobrevivência. Tecnicamente, este BATTLE COMMAND usa os gráficos tridimensionais, aliás, como já era de esperar numa simulação do género. Toda a animação, os efeitos sonoros e o colorido do jogo, contribuem para uma razoável adictividade que é incrementada, com a extrema jogabilidade oferecida pelas diferentes missões de jogo!

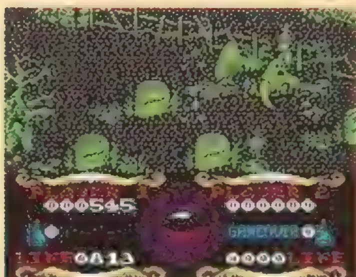
COMPUTADOR: SPECTRUM.
EDITOR: OCEAN.
GÉNERO: ACÇÃO/ESTRATÉGIA.
USA: TECLAS/JOYSTICK.
APRESENTAÇÃO: 17.
SOM 128K: 17.
GRÁFICOS: 16.
USO DA COR: 17.
MOVIMENTO: 17.
ADICTIVIDADE: 17.
TOTAL: 17.
OPINIÃO: UM JOGO PARA QUEM GOSTA DE SIMULAÇÕES!

Em busca de ajudas!

Por JOÃO CRUZ

A maioria das cartas que ultimamente temos vindo a receber, destinam-se a procurar ajudas para determinadas situações, dúvidas e questões, relacionadas na sua totalidade com os video-jogos e tudo a eles relacionado. E dando continuidade a esta abertura, vamos atender a mais algumas cartas, escolhidas para a edição de hoje. Começamos pelo Pedro Miguel, da Rua da Aliança, 238-3.º — 4200 Porto que procura alguém que possua o jogo DUNGEON & DRAGONS (não o ADVANCED DUNGEON & DRAGONS). Além disso, remeteu as seguintes dicas: Para obter vidas infinitas, ROCK'N-'ROLLER — teclar HELP: MUTANT ZONE — teclar CHARLY: NEW ZEALAND STORY — premir FLUPPY; ROLLING THUNDER — teclar JIMBO; para passar de nível, INDIANA JONES — premir OTO no menu e carregar em SHIFT e 2; 3 D STOCK CARS — premir BREAK, 0,9: pokes para vidas infinitas, POWER DRIFT-POKE 47 424,0; ARMY MOVES - POKE 53772,0: R-TYPE-POKE 33374,0: AFTER BURNER--POKE 39871,0. Prosseguimos com a solicitação do Gonçalo Ribeiro, da Rua de S. Domingos, 108-3.º Dt.º — 4700 Braga que adquiriu recentemente um SPECTRUM 128 K e que gostaria que outros leitores lhe explicassem tudo acerca dos POKES. Temos de seguida a carta de Pedro Cardoso, da Rua Cerco do Porto, 893/0 — 4300 Porto que gostaria de entrar em contacto com outros jovens interessados, para troca de tudo relacionado com computadores, especialmente relativo aos SPECTRUM e gostaria também de saber como se obtêm mais fundos além do valor inicial, no jogo SIM CITY. Deixa ainda como ajudas os seguintes códigos par o jogo PIPEMANIA: 1.º DISC, 2.º NAIL, 3.º ONCE. Continuamos com a carta do Luís Tavares, da Rua do Seixal, n.º 71 — 4000 Porto, que possui um SPECTRUM 128 K + 2 A e que gostaria de saber como se passa de nível no jogo ROBOCOP 2 e também desejava obter o mapa do mesmo programa. Podem telefonar-lhe para o 4101652, da rede do Porto. Agora, a carta do Ricardo Félix Veiga, do Lugar de Sião, 4905 Barroselas que pretende saber quais os objectivos dos jogos: PARIS-DAKAR, SPITFIRE E SHANGAI WARRIORS. Além disto gostaria também que o informassem como se conseguem obter munições para as armas do jogo VENDETTA e como passar o 3.º nível do mesmo jogo, bem como o 1.º nível RAMBO III. Este leitor deseja ainda trocar todo o tipo de assuntos relativos aos Spectrum. Podem contactá-lo por telefone para o número (058) 971560. E pronto por hoje é tudo, cá aguardamos as vossas colaborações...

O QUE JÁ SE JOGA...



GAUNTLET 3D

Eis o regresso de um velho clássico no domínio dos videojogos e numa nova versão, denominada GAUNTLET 3D. É um jogo para um ou dois jogadores no qual controlamos um dos oito heróis disponíveis no início da aventura. Cada um deles tem poderes especiais, dos quais terão que fazer recurso se pretenderem cumprir a missão no mundo assombrado onde estão inseridos. Tal como nas versões originais, os elementos mais importantes que vamos encontrando na nossa épica jornada, são chaves para nos abrirem portas do labirinto; comida, para nos restaurar energia e poções, para nos incrementarem os nossos poderes. Esta nova versão é em três dimensões e está repleta de novos pormenores, fazendo deste GAUNTLET 3D mais um clássico no género!

COMPUTADOR: SPECTRUM.
EDITOR: US GOLD.
GÉNERO: ACÇÃO/AVENTURA.
USA: TECLAS/JOYSTICK.
APRESENTAÇÃO: 19.
SOM 128K: 18.
GRÁFICOS: 19.
USO DA COR: 18
MOVIMENTO: 18.
ADICTIVIDADE: 19.
TOTAL: 18.
OPINIÃO:
UMA NOVA VERSÃO DE UM TEMA CLÁSSICO!



PREDATOR 2

Baseado no filme com o mesmo nome, este jogo coloca-nos no papel de um bravo membro da Polícia que tem que enfrentar uma terrível aberração alienígena, com mais de dois metros de altura e que veio à Terra com o objectivo de eliminar membros da raça humana por desporto. PREDATOR 2 é deste modo um excelente jogo de acção, com uma apresentação bastante similar à de clássicos, tais como OPERATION WOLF e CABAL, no qual temos que ir progredindo de nível para nível, por entre uma autêntica guerra entre vários gangs rivais, evitando ferir inocentes e tentanto localizar o terrível Predator. Tal como no filme, o jogo envolve-nos numa acção deveras movimentada e espectacular, conferindo uma enorme adictividade a este PREDATOR 2.

COMPUTADOR: SPECTRUM.
EDITOR: MIRRORSOFT.
GÉNERO: ACÇÃO.
USA: TECLAS/JOYSTICK.
APRESENTAÇÃO: 19.
SOM 128K: 18.
GRÁFICOS: 19.
USO DA COR: 18.
MOVIMENTO: 18.
ADICTIVIDADE: 20.
TOTAL: 19.
OPINIÃO:
UM DOS JOGOS GRANDES DESTE ANO!



GT RALLY

Estamos perante a versão 8-bits de mais um jogo baseado no emocionante mundo do automobilismo de competição, mais propriamente o rally. Trata-se de TOYOTA CELICA GT RALLY que é uma excelente simulação deste popular modelo da Toyota, dentro das famosas provas que constituem um sempre atractivo campeonato de rallies. Em relação à versão 16-bits, esta versão do jogo perdeu alguma da espectacularidade, principalmente a voz digitalizada do co-piloto. No entanto, no aspecto global, o resultado é francamente positivo de tal modo que os apreciadores desta modalidade não hesitarão em testar as aliciantes provas propostas no campeonato deste TOYOTA CELICA GT RALLY. Tecnicamente e dentro das limitações esta versão satisfaz!

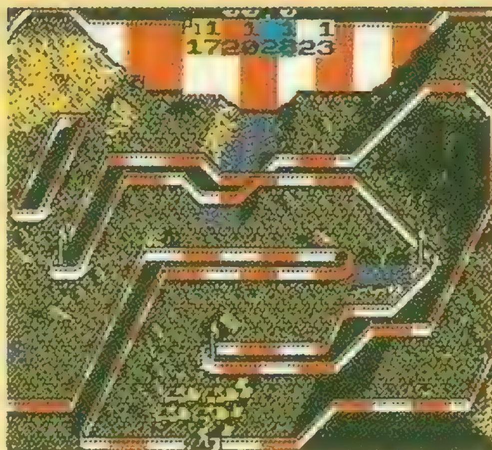
COMPUTADOR: SPECTRUM.
EDITOR: GREMLIN GRAPHICS.
GÉNERO: SIMULAÇÃO RALLY.
USA: TECLAS/JOYSTICK.
APRESENTAÇÃO: 17.
SOM 128K: 16.
GRÁFICOS: 17.
USO DA COR: 15.
MOVIMENTO: 16.
ADICTIVIDADE: 17.
TOTAL: 17.
OPINIÃO:
PARA APRECIADORES DA MODALIDADE!



RICK DANGEROUS 2

Estamos perante a sequela de um verdadeiro clássico, no mundo dos videojogos... Trata-se de RICK DANGEROUS 2 e nele está de volta aquele peculiar herói «à Indiana Jones». Desta vez, temos por missão expulsar uns alienígenas que aterraram no seu disco voador, algures no nosso planeta. Para tal, o nosso herói tem que infiltrar-se no interior da gigantesca espaço-nave e durante quatro originais níveis de crescente dificuldade, onde abundam os perigos e inúmeros «quebra-cabeças» para desvendar, temos de ir eliminando todos aqueles que se meterem no nosso caminho. Em vez da dinamite, usamos nesta aventura detonadores espaciais, mas todos os outros elementos, tão peculiares da primeira versão, estão aqui presentes!

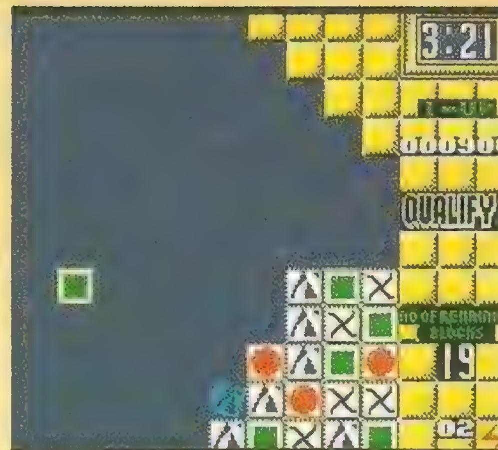
COMPUTADOR: SPECTRUM
EDITOR: MICRO STYLE.
GÉNERO: ACÇÃO/ESTRATÉGIA.
USA: TECLAS/JOYSTICK.
APRESENTAÇÃO: 20.
SOM 128 K: 19.
GRÁFICOS: 20.
USO DA COR: 20.
MOVIMENTO: 19.
ADICTIVIDADE: 20.
TOTAL: 20.
OPINIÃO: REEDIÇÃO DE UM CLÁSSICO!



OFF ROAD RACER

Espectacular é como podemos definir este jogo de competição entre carros «todo-o-terreno», de nome OFF ROAD RACER. Todo o conceito geral assenta num desafio, para um ou dois jogadores, competindo com outros veículos comandados pelo computador. A competição tem a duração de oito provas, todas com percursos diferentes e mediante as nossas classificações, com os prémios e bónus, poderemos arrecadar dinheiro para adquirir acessórios, para uma melhor manutenção dos nossos veículos. A dureza dos trajectos e a renhida competição com os nossos adversários são factores mais do que suficientes para nos prender a nossa atenção. OFF ROAD RACER graficamente está soberbo, jogando com a cor e cenários de uma forma harmoniosa. Não perca este jogo!

COMPUTADOR: SPECTRUM.
EDITOR: VIRGIN GAMES.
GÉNERO: SIMULAÇÃO CARROS.
USA: TECLAS/JOYSTICK.
APRESENTAÇÃO: 20.
SOM 128 K: 19.
GRÁFICOS: 19.
USO DA COR: 20.
MOVIMENTO: 20.
ADICTIVIDADE: 20.
TOTAL: 20.
OPINIÃO: A NÃO PERDER!!!



PLOTTING

Existem jogos que pela sua aparente simplicidade reservam-nos um lote de inúmeros pormenores originais e uma adictividade tal que nos mantêm cativos frente ao nosso monitor, por longas horas, sem nos aborrecermos. PLOTTING é um desses imaginativos jgos e que, à primeira vista, é o resultado de uma miscelânia de outros jogos que já passaram nas nossas mãos, tais como: TETRIS, BREAKOUT, entre outros do género. Controlando um pequeno personagem (à la PAC MAN) que sobe e desce no «écran», na parte lateral esquerda, temos que disparar um pequeno quadrado, contra um conjunto de objectos da mesma forma, de modo a efectuarmos colisões de quadrados com símbolos iguais. E tudo isto o maior número de vezes possível, dentro de um certo limite de tempo!

COMPUTADOR: SPECTRUM.
EDITOR: OCEAN.
GÉNERO: ESTRATÉGIA/REFLEXÃO.
USA: TECLAS/JOYSTICK.
APRESENTAÇÃO: 18.
SOM 128 K: 18.
GRÁFICOS: 19.
USO DA COR: 20.
MOVIMENTO: 19.
ADICTIVIDADE: 20.
TOTAL: 18.
OPINIÃO: ORIGINAL E CATIVANTE!!!

O QUE JÁ SE JOGA...



TURRICAN

O terrível Morgul, senhor dos pesadelos, acordou do seu sono eterno para infernizar a vida dos humanos. Não parecia haver solução para exterminar as hordas de seres descomunais que iam invadindo todo o planeta. Até que surge TURRICAN, meio homem, meio máquina, que fazendo uso do seu enorme poder de fogo tem que, por entre cinco níveis, ir eliminando todos os vestígios da maldade de Morgul para, na derradeira cena, enfrentar o senhor dos pesadelos. TURRICAN é um jogo de acção, repleto de cor e gráficos bem detalhados que, embora não seja muito original, possui uma adictividade bastante razoável, devido à variedade de seres e obstáculos que temos de superar para atingir o nosso objectivo. TURRICAN é um excelente jogo de acção!

COMPUTADOR: SPECTRUM.
EDITOR: RAINBOW ARTS.
GÉNERO: ACÇÃO.
USA: TECLAS/JOYSTICK.
APRESENTAÇÃO: 18.
SOM 128 K: 18.
GRÁFICOS: 19.
USO DA COR: 20.
MOVIMENTO: 20.
ADICTIVIDADE: 20.
TOTAL: 18.
OPINIÃO: ACÇÃO A VALER!!!



SHADOW WARRIORS

Eis a versão 8-bits de um famoso jogo do tipo «beat'em'up», original das máquinas de jogos dedicadas. Trata-se de SHADOW WARRIORS e, após termos visto a versão para os computadores de 16-bits, diremos que a dos Spectrum está aceitável, embora um pouco longe da qualidade da anterior versão. Graficamente existem algumas lacunas de perfeição, mas a nível de cor está bastante razoável. Quanto à animação em si, está minimamente aceitável de tal modo que consegue cativar mesmo os mais exigentes neste género de programas. Enfim, SHADOW WARRIORS é um bom «beat'em'up», com um variado leque de novos movimentos, grandes «sprites», fazendo renascer os bons clássicos, do génro RENEGADE, DOUBLE DRAGON, ... Experimente e verá! SHADOW WARRIORS para os fans das artes marciais!

COMPUTADOR: SPECTRUM.
EDITOR: OCEAN.
GÉNERO: ACÇÃO.
USA: TECLAS/JOYSTICK.
APRESENTAÇÃO: 17.
SOM 128 K: 16.
GRÁFICOS: 16.
USO DA COR: 17.
MOVIMENTO: 17.
ADICTIVIDADE: 17.
TOTAL: 17.
OPINIÃO: UMA RAZOÁVEL VERSÃO!



THE NIGHT BREED

Esta vídeo-aventura está baseada num filme com o mesmo nome, filme esse que segue uma linha de terror por onde preambulam seres descomunais e autênticas aberrações humanas, provenientes da fértil imaginação de Clive Barker, cuja linha de argumentos se baseia na morte, degradação e deformidades. Daqui surgem todas as aberrações a que podemos assistir nos filmes HELLRAISER, HELLBOUND e THE NIGHT BREED. E tudo isto passou dos livros e do cinema aos jogos. Controlando um intrépido herói, temos que percorrer um enorme labirinto enfrentando uma boa dezena de monstros em busca de uma saída do pesadelo de THE NIGHT BREED. O jogo pode não ter recriado da melhor maneira todo o clima de terror necessário, mas está, no mínimo, cativante.

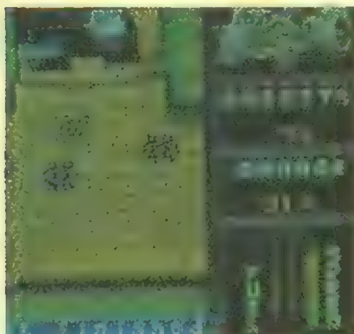
COMPUTADOR: SPECTRUM.
EDITOR: OCEAN.
GÉNERO: ACÇÃO/AVENTURA.
USA: TECLAS/JOYSTICK.
APRESENTAÇÃO: 18.
SOM 128 K: 18.
GRÁFICOS: 18.
USO DA COR: 19.
MOVIMENTO: 17.
ADICTIVIDADE: 19.
TOTAL: 18.
OPINIÃO: NÃO SE ASSUSTE!!!

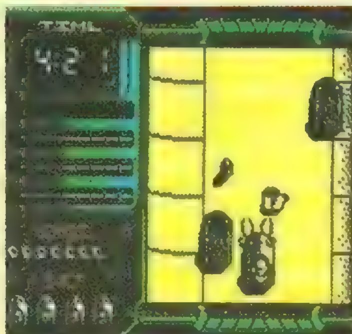
Um contacto indispensável!

Por JOÃO CRUZ

Neste género de iniciativas, as cartas funcionam como um contacto indispensável para que haja uma progressiva relação, baseada num característico «dar e receber» que tanto anima o intercâmbio entre os leitores e a edição propriamente dita. Por isso, não hesitem em continuar a escrever-nos, mesmo que as respostas venham a ser um pouco tardias, pois mais vale tarde do que nunca, ou não é? E à procura de contactos anda o Ricardo Oliveira, da Rua João Paulo II — Mesão Frio — 4800 Guimarães, que procura ajudas para os jogos CHASE HQ 2, PANG e LOTUS ESPRIT TURBO CHALLENGE. Este nosso leitor enviou ainda o seguinte lote de dicas, para aqueles jovens que se encontrem «parados» nos seguintes jogos: ROBOCOP 2 — definir as teclas como M, S, Y, U, L, E e depois voltar a defini-las como pretendermos; depois e durante o jogo, carregar em G, T, I para irmos avançando nos níveis; TURRICAN — durante o jogo carregar nas teclas V, O, N para obtermos 99 vidas e na tecla 0 (zero) para avançarmos de nível; SABOTEUR 2 — eis os códigos para as missões e que são pela seguinte ordem: IONIN, KIME, KUJIKIRI, SAIMENJITSU, GENIN, MILUKATA, DIMMASK e SATORI; STRIDER — durante o jogo carregar em Z e 0 (zero) e de seguida fazer PAUSE do jogo; carregar em SYMBOL SHIFT e I e encontraremos o final do jogo; X-OUT ⊤ no «écran» onde escolhemos a nave, ir para o triângulo que aponta para baixo e carregar em fogo (disparar); deste modo obteremos vidas infinitas; SHINOBI — definir as teclas como G, R, U, T, S e depois redefini-las como pretendermos, para deste modo obtermos vidas infinitas; HARD DRIVIN' — carregar em A, Z, E, R, T para obtermos vidas infinitas; SHADOW WARRIORS — carregar em S e W par. obermos créditos infinitos; VENDETTA-POKE 35469,0; POKE 38208,0; POKE 38237,0 para obtermos imunidade. Bom e depois destas dicas que a muitos serão ainda de extrema utilidade, vamos terminar com a carta do Hugo Miguel Araújo, da Travessa do Viso n.º 69 — Senhora da Hora — 4450 Matosinhos, que deseja informar os leitores, principalmente os que moram na região de Matosinhos, que possui uma grande variedade de jogos para os seguintes computadores: SPECTRUM 48K,128K e também para os mdelos TIMEX. Podem também contactar este leitor pelo telefone 9530645. E pronto, continuem a escrever, pois cá aguardamos como sempre todas as vossas colaborações..

O QUE JÁ SE JOGA







DIRT TRACK RACER

Mais um videojogo acerca da competição entre veículos do tipo «todo-terreno» a juntar à lista dos existentes no género, para os microcomputadores de 8-bite. DIRT TRACK RACER tem cinco percursos diferentes, por entre os quais temos que competir com outros veículos adversários, de modo a obtermos uma boa posição para nos qualificarmos, continuando deste modo a progredir de nível para nível com a melhor pontuação possível. Um pormenor bastante agradável é o facto de podermos ir reparando os danos sofridos pelo nosso veículos durante cada prova, facto este que torna a competição muito mais realista. Em jeito de conclusão poder-se-á dizer que este DICK TRACK RACER não nos traz muito de novo e original, mas consegue manter uma certa dose de adictividade!

COMPUTADOR: SPECTRUM
EDITOR: ZEPPELIN GAMES.
GÉNERO: COMPETIÇÃO CARROS.
USA: TECLAS/JOYSTICK.
APRESENTAÇÃO: 15.
SOM: 128 K. 13.
GRÁFICOS: 13.
USO DA COR: 14.
MOVIMENTO: 14.
ADICTIVIDADE: 14.
TOTAL: 14.
OPINIÃO:
UM JOGO A EXPERIMENTAR!

ICE BREAKER

O argumento futurista deste videojogo diz-nos que no ano 4003 a superfície da Terra está praticamente gelada, devido a uma gigantesca máquina de origem alienígena denominada Corvell, concebida com o intuito de eliminar todo o vestígio da raça humana da face do planeta, numa atitude insana de sentença fatal. São poucos os sobreviventes e os que existem são uma classe de guerreiros que incansavelmente deslizam por entre largos corredores de gelo, nos seus «bobsleighs», enfrentando as hordas inimigas que os perseguem em veículos idênticos. Temos também que evitar os inúmeros obstáculos de percurso, numa corrida contra-o-tempo, por entre seis níveis de crescente dificuldade, com o objectivo de destruírem a maldita Corvell. ICE BREAKER é um jogo de acção a valer!

COMPUTADOR: SPECTRUM.
EDITOR: TOPO SOFT.
GÉNERO: ACÇÃO.
USA: TECLAS/JOYSTICK.
APRESENTAÇÃO: 19.
SOM 128 K: 18
GRÁFICOS: 18.
USO DA COR: 17
MOVIMENTO: 18.
ADICTIVIDADE: 20.
TOTAL: 18.
OPINIÃO: A ADICTIVIDADE É UMA CONSTANTE!

FAMOUS FIVE

Eis a primeira aventura dos famosos «cinco», dos populares livros de bolso e da série televisiva, nos microcomputadores. Este jogo é nada mais nada menos do que uma aventura do género RPG (Role Playing Games), no qual temos que utilizar mensagens através do teclado para progredirmos no nosso objectivo. Aliás, o computador usa treze comandos diferentes, trinta e três verbos comuns e uma vasta série de frases pode ser criada, para se obter um resultado mais eficaz no decorrer da acção. É claro que para este género de programas, é indispensável um mínimo de conhecimentos de inglês. Neste FAMOUS FIVE podemos controlar cada um dos quatro populares intérpretes da série, para realizar as diferentes tarefas de pesquisa que sempre caracterizaram os episódios dos «CINCO»

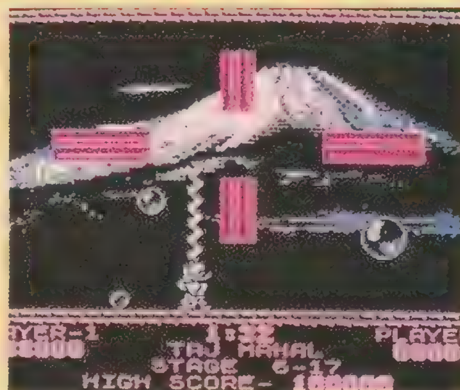
COMPUTADOR: SPECTRUM.
EDITOR: ENIGMA VARIATIONS.
GÉNERO: AVENTURA.
USA: TECLADO.
APRESENTAÇÃO: 17.
SOM 128 K: NÃO TEM.
GRÁFICOS: 17.
USO DA COR: 15.
MOVIMENTO: NÃO TEM.
ADICTIVIDADE: 16.
TOTAL: 15.
OPINIÃO: UM JOGO PARA OS FÃS DESTES HERÓIS!



NARC

O submundo do crime organizado proveniente dos narcotraficantes tem-se intensificado e há que pôr um termos às nefastas acções desta terrível organização. Um a um, todos os traficantes têm que ser eliminados da face do planeta! É o não definitivo à dependência das drogas... É NARC, uma excelente conversão de um famoso jogo original das máquinas dedicadas! Neste jogo temos a possibilidade ode jogar a dois e pertencemos à agência de luta contra a droga, tendo acesso ao uso de armas pesadas para eliminar todos os efectivos criminosos. De nível para nível, temos que eliminar todos os narcotraficantes que nos surgem pela frente. NARC está bem realizado e muito ao estilo de um popular RENEGADE, consegue-nos cativar de uma forma adictiva ao desenrolar da acção!

COMPUTADOR: SPECTRUM.
EDITOR: OCEAN.
GÉNERO: ACÇÃO.
USA: TECLAS/JOYSTICK.
APRESENTAÇÃO: 18.
SOM 128K: 18.
GRÁFICOS: 19.
USO DA COR: 20.
MOVIMENTO: 19.
ADICTIVIDADE: 20.
TOTAL: 19.
OPINIÃO: ACÇÃO A VALER, EXPERIMENTE!!!



PANG

Ao vermos esta conversão, a primeira expressão que nos ocorre é... UAU!!! PANG é possivelmente a melhor conversão de um jogo de máquinas, realizada para os «Spectrum». Dentro das limitações e possibilidades, todos os pormenores do original foram recriados neste «mega-adictivo» jogo. Para quem não conhece este jogo nas máquinas, podemos dizer que se trata de um jogo para um ou dois jogadores que têm como único objectivo destruir umas bolas que perambulam no «écran» de jogo. O que parece ser uma tarefa fácil, não o é, na verdade se atendermos ao facto de que sempre que rebentamos uma bola ela multiplica-se em várias outras pequenas bolas, havendo a possibilidade de termos no «écran» 24 bolas de uma só vez e basta um pequeno toque de uma para perdermos uma vida!

COMPUTADOR: SPECTRUM.
EDITOR: OCEAN.
GÉNERO: ACÇÃO/ESTRATÉGIA.
USA: TECLAS/JOYSTICK.
APRESENTAÇÃO: 20.
SOM 128K: 20.
GRÁFICOS: 19.
USO DA COR: 19.
MOVIMENTO: 20. ADICTIVIDADE: 20.
TOTAL: 20.
OPINIÃO: UM DOS MELHORES JOGOS DE SEMPRE!



SHADOW OF THE BEAST

Ora aqui está um videojogo que muitos nunca pensaram ser possível converter para os «Spectrum»... o seu nome SHADOW OF THE BEAST. Na verdade, esta espectacular vídeo-aventura nos 16-«bits» está deveras assombrosa, tanto a nível gráfico, de uma perfeição incrível, como a nível sonoro de proporções épicas. Portanto, as expectativas para esta conversão eram enormes, para se ver até que ponto valeu a pena todo o esforço dos programadores em trazerem este SHADOW OF THE BEAST para os computadores de 8-«bits». O resultado é brilhante! No jogo controlamos um nobre guerreiro com aspecto peculiar que tem que percorrer um mundo pré-histórico encantado, com a missão de destruir o Beast que anda a atormentar o equilíbrio da vida, naquele mundo perdido e imaginário.

COMPUTADOR: SPECTRUM.
EDITOR: GREMLIN GRAPHICS.
GÉNERO: VÍDEO-AVENTURA.
USA: TECLAS/JOYSTICK.
APRESENTAÇÃO: 19.
SOM 128K: 18.
GRÁFICOS: 19.
USO DA COR: 19.
MOVIMENTO: 18.
ADICTIVIDADE: 20.
TOTAL: 19.
OPINIÃO:
UMA BOA CONVERSÃO!

«Dicas» & pokes sempre apetecívei.

Por JOÃO CRUZ

Vamos dedicar mais esta edição à publicação de diversas ajudas, para um bom lote de videojogos, enviados pelos nossos leitores nas suas habituais cartas de colaboração. Começamos pelos «pokes» do Eduardo Ribeiro, da Rua das Flores, 42-1.º Esq.º — 4000 Porto, e que são os seguintes: FIST 2 – POKE 27061,0; RAMBO – POKE 38841,24; GREEN BERET – POKE 42076,0; VIGILANTE – POKE 40089,250; AFTER THE WAR – POKE 48831,255; OPERATION WOLF – POKE 40840,0; INDY AND THE LAST CRUSADE – POKE 43076,0; NAVY MOVES – POKE 49036,0; R-TYPE – POKE 37374,0; CYBERNOID – POKE 24917,255; COBRA – POKE 36516,58; BUBBLE BOBBLE – POKE 43873,195; TOI ACID GAME – POKE 65534,33; ARKANOID – POKE 33702,0; COP-OUT – POKE 35370,0; BRUCE LEE – POKE 51795,0; TURBO ESPRIT – POKE 29893,0; GHOULS N'GHOSTS – POKE 35386,1; SAMURAI WARRIOR – POKE 33013,0; WEC LE MANS – POKE 26110,34; ENDURO RACER – POKE 43542,0; POWER DRIFT – POKE 47222,0; PINBALL SIMULATOR – POKE 35237,0; CYBERNOID 2 – POKE 26896,0; THE NEWZEALAND STORY – POKE 50000,0.

Este lote de «pokes» na sua maioria é para vidas infinitas e outros há que se destinam a extras bastante úteis. Quem desejar entrar em contacto com o Eduardo, basta telefonar-lhe para o 2004879, ou simplesmente escrever-lhe para a morada acima indicada.

Prosseguimos com as «dicas» do grupo de amigos denominado por J.T.R.R., da Rua 25 de Abril, S. Lourenço de Selho — 4800 Guimarães, e que são as seguintes: MAD MIX 2 – ao redefinir as teclas, escrever «S,P,A,B,I,L,A,O» e deste modo obteremos vidas infinitas; ASTRO MARINE CORPS – escrever na tabela da classificação «CREEP»; BUBBLE BOBBLE 2 – POKE 43873,195; ROBOCOP 2 – os códigos do ascensor são: 1.º – 2,4,6,8; 2.º – 56,28,14,7; 3.º 7,11,13,17; 4.º – 8,19,41,85; 5.º – 1,8,9,17; 6.º – 7,11,13,17; GREEN BERET – POKE 49747,201 (imunidade); PLATOON – POKE 33147,201 (para a primeira fase); VICTORY ROAD – para obtermos vidas infinitas teclar O,P,ENTER; P-47 – escrever Z,E,B,E,D,E,E para obtermos vidas infinitas; SAIGON COMBAT – teclar na segunda fase «STAR LIGHT», ou então quando estivermos em modo de pausa (H), basta carregarmos ao mesmo tempo nas teclas «H,2,3,4,5,6», para obtermos dinheiro infinito e outros extras que nos ajudarão a superar melhor as dificuldades do jogo.

Hoje terminamos por aqui, continuando a aguardar as vossas colaborações, bem como as vossas opiniões e votos dos melhores videojogos do ano que findou. Escrevam para: «Jornal de Notícias», Rua Gonçalo Cristóvão, 4052 Porto Codex.

O QUE JÁ SE JOGA...



SUPER SPACE INVADERS

Quando a originalidade começa a escassear, que melhor maneira existe para se produzir um novo vídeo-jogo, senão recolher a ideia de um velho clássico e adaptá-lo às avançadas técnicas de programação de hoje em dia? Foi o que os programadores deste SUPER SPACE INVADERS fizeram e o resultado é simplesmente brilhante. Como novos e curiosos pormenores, temos a possibilidade de jogarmos com um parceiro, cenários coloridos e bem detalhados, de nível para nível, e um conjunto de extras para as nossas naves-canhão. Eliminar naves alienígenas nunca deu tanto prazer como nesta nova versão do velho clássico SPACE INVADERS, a adictividade é impressionante e a vontade de progredirmnos mais e mais é enorme. SUPER SPACE INVADERS é um clássico no género e a não perder!

COMPUTADOR: SPECTRUM.
EDITOR: DOMARK.
GÉNERO: ACÇÃO.
USA: TECLAS/JOYSTICK.
APRESENTAÇÃO: 19.
SOM 128 K: 18.
GRÁFICOS: 18.
USO DA COR: 18
MOVIMENTO: 17.
ADICTIVIDADE: 19
TOTAL: 18.
OPINIÃO: A REEDIÇÃO DE UM AUTÊNTICO CLÁSSICO!



HUDSON HAWK

Depois do relativo sucesso do filme e, principalmente, pela fama do principal actor, Bruce Willis (aquele da série televisiva «Modelo e detective»), eis agora um novo vídeo-jogo baseado nesse mesmo filme com o título original de HUDSON HAWK. No jogo controlamos o nosso pequeno e peculiar herói que tem, nada mais nada menos, que recuperar objectos de arte valiosíssimos, de edifícios que, à primeira vista, eram considerados inexpugnáveis. Por isso mesmo, neste HUDSON HAWK, além de termos que evitar e eliminar um certo número de «mauzões», temos também que aplicar a nossa destreza para resolver alguns intrincados «puzzles», para conseguirmos penetrar nos referidos edifícios e alcançar, assim, o nosso objectivo. HUDSON HAWK é uma agradável surpresa nos tempos que correm!

COMPUTADOR: SPECTRUM.
EDITOR: OCEAN.
GÉNERO: ACÇÃO/ESTRATÉGIA.
USA: TECLAS/JOYSTICK.
APRESENTAÇÃO: 18.
SOM 128 K: 18.
GRÁFICOS: 18.
USO DA COR: 18.
MOVIMENTO: 19.
ADICTIVIDADE: 20.
TOTAL: 18.
OPINIÃO: UM CLÁSSICO NO GÉNERO!

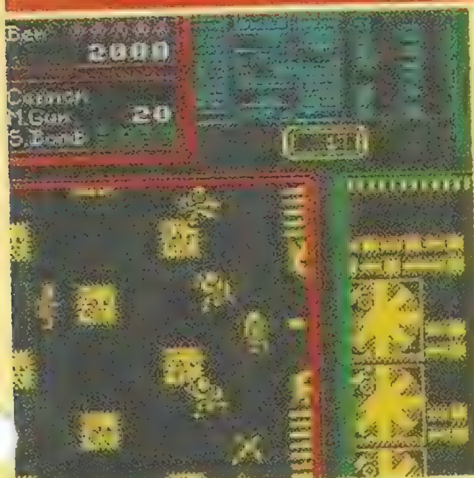


MEGATWINS

Mais uma versão 8-bits após termos inicialmente analisado a versão dos computadores mais potentes... Trata-se de MEGATWINS, uma conversão de um jogo original das máquinas de jogos dedicadas e que, nesta versão, está extremamente fiel, tendo em contas as possibilidades dos computadores a que se destina. Basicamente é um jogo de plataforma para um ou dois jogadores e no qual controlamos uns peculiares heróis no mundo da fantasia. As fases do jogo dividem-se em quatro, correspondentes a quatro elementos naturais: TERRA, AR e ÁGUA, mais um quarto nível correspondente a uma mistura destes três. MEGATWINS, tecnicamente, está deveras encantador, com gráficos bem razoáveis, cenários detalhados e muita cor. A jogabilidade é excelente, tornando-se um jogo extremamente adictivo!

COMPUTADOR: SPECTRUM.
EDITOR: US GOLD.
GÉNERO: PLATAFORMA
USA: TECLAS/JOYSTICK.
APRESENTAÇÃO: 19.
SOM 128 K: 19.
GRÁFICOS: 19.
USO DA COR: 20.
MOVIMENTO: 18.
ADICTIVIDADE: 19.
TOTAL: 19.
OPINIÃO: UMA VERSÃO EXCELENTE!

O QUE JÁ SE JOGA...



CRACKDOWN

GAUNTLET marcou um estilo e muitos foram os jogos que o seguiram. Este CRACKDOWN é mais um excelente jogo nessa linha e vem directamente convertido das máquinas de jogos para os nossos microcomputadores. O resultado técnico deste jogo é uma junção de GAUNTLET com XYBOTS. O nosso objectivo é acabar com as terríveis experiências genéticas do perigoso Dr. K que pretende dominar o Mundo com os seus milhares de Replicants. O cenário é futurista e decorre por entre 16 níveis. Em cada um deles é necessário colocar um bomba e escapar a tempo, sob o risco de perdermos uma vida. CRACKDOWN apresenta-se com o écran dividido em duas secções principais, pois tem a possibilidade de ser jogado por dois jogadores independentes um do outro. Experimente!

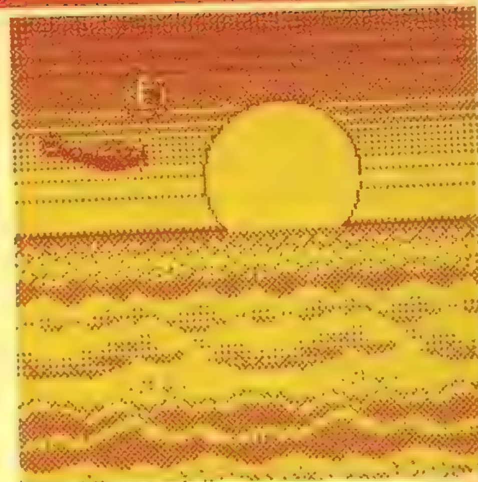
COMPUTADOR: SPECTRUM.
EDITOR: US GOLD.
GÉNERO: ACÇÃO/AVENTURA.
USA: TECLAS/JOYSTICK.
APRESENTAÇÃO: 17.
SOM 128 K: 18.
GRÁFICOS: 17.
USO DA COR: 17.
MOVIMENTO: 18.
ADICTIVIDADE: 20.
TOTAL: 18.
OPINIÃO:
A JOGAR COM UM PARCEIRO!



SPACE HARRIER II

Os vídeo-jogos clássicos sucedem-se uns após os outros, ou para dar sequência ao sucesso dos originais, ou para melhorar os aspectos negativos dos anteriores. Estamos na presença de SPACE HARRIER II que, na sua estrutura de apresentação e jogabilidade, é praticamente igual ao original. Desempenhamos o papel de Space Harrier, um bravo guerreiro com o poder de levitar e que está preso no mundo da fantasia onde surgem todo o tipo de seres e aberrações. Todos aqueles que gostaram do SPACE HARRIER original têm agora a oportunidade de disfrutar de doze novos níveis repletos com a mesma emoção e adictividade, bem características deste jogo. A animação e os gráficos são os trunfos deste pouco original SPACE HARRIER II.

COMPUTADOR: SPECTRUM
EDITOR: GRANSLAM.
GÉNERO: ACÇÃO.
USA: TECLAS/JOYSTICK.
APRESENTAÇÃO: 17.
SOM 48 K: 17.
GRÁFICOS: 18.
USO DA COR: 16.
MOVIMENTO: 19.
ADICTIVIDADE: 19.
TOTAL: 17.
OPINIÃO:
POUCO ORIGINAL, MAS CATIVANTE!



P - 47

Depois das máquinas e dos computadores de 16-bits, eis-nos perante a versão de P-47 para os computadores de 8-bits. O cenário e o argumento deste trepidante jogo de acção já é do conhecimento geral, mas convém focar a qualidade desta versão. P-47 relembra-nos em muitos aspectos ao já clássico SILKWORM, com lotes de destruições, instintivas acrobacias e uma enorme carga de adictividade e emoção. Graficamente, esta versão está bastante aceitável e dentro dos limites fiel à original, sendo de salientar ainda a excelente jogabilidade, os característicos e razoáveis efeitos sonoros, e ainda a boa animação, tanto dos gráficos principais, como os dos cenários. Resumindo, P-47 foi a todos os níveis uma bastante razoável conversão.

COMPUTADOR: SPECTRUM.
EDITOR: FIREBIRD.
GÉNERO: ACÇÃO.
USA: TECLAS/JOYSTICK.
APRESENTAÇÃO: 17.
SOM 48 K: 17.
GRÁFICOS: 18.
USO DA COR: 18.
MOVIMENTO: 18.
ADICTIVIDADE: 20.
TOTAL: 18.
OPINIÃO:
UMA BOA CONVERSÃO!



GUARDIAN II

Como diria alguém que viu evoluir este fantástico mundo dos videojogos: «os antigos clássicos, nunca morrem»... Sim, com este GUARDIAN II, voltamos a reviver o tempo dos SPACE INVADERS e, mais propriamente, dos repletos de acção e velocidade DEFENDER e STARGATE. Para todos aqueles que não conhecem os jogos que aqui mencionamos, basta dizer que naves alienígenas descem à Terra para raptarem seres humanos que vão servir para as suas terríveis experiências genéticas. No entanto, e como sempre, nem tudo está perdido... pois nós somos o último piloto espacial, capaz de impedir tais atrocidades. GUARDIAN II não tem segredos nenhuns e é tecnicamente simplista. Os créditos estão todos na adictividade e na tremenda velocidade da acção.

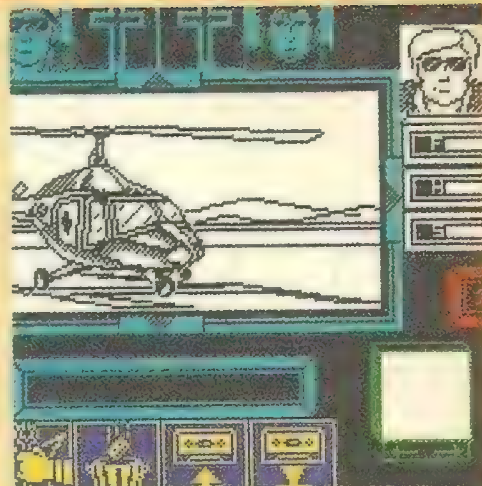
COMPUTADOR: SPECTRUM.
EDITOR: HI-TECH.
GÉNERO: ACÇÃO.
USA: TECLAS/JOYSTICK.
APRESENTAÇÃO: 12.
SOM 48 K: 17.
GRÁFICOS: 12.
USO DA COR: 15.
MOVIMENTO: 18. ADICTIVIDADE: 19.
TOTAL: 17.
OPINIÃO: OS CLÁSSICOS NÃO SÃO ESQUECIDOS!



SCRAMBLE SPIRITS

Na linha dos clássicos FLYING SHARK, 1942, entre outros, eis que nos surge mais uma conversão de mais um popular jogo das máquinas, de nome SCRAMBLE SPIRITS. Trata-se de um videojogo na linha dos denominados «shoot'em'ups» e onde a palavra de ordem continua a ser «destruir tudo o que aparecer pela frente!» No entanto, quem é apreciador deste jogo nas máquinas tem uma desilusão nesta versão pois, tal como se passou no jogo GEMINI WINGS, os pormenores gráficos são tantos e tão recheados que se tornam confusos, principalmente quando este SCRAMBLE SPIRITS é jogado por dois jogadores ao mesmo tempo. Como sempre, pelo caminho podemos recolher armas-extra para nos ajudarem na nossa difícil tarefa. Mais um no género!

COMPUTADOR: SPECTRUM.
EDITOR: GRANDSLAM.
GÉNERO: ACÇÃO.
USA: TECLAS/JOYSTICK.
APRESENTAÇÃO: 18.
SOM 48 K: 16.
GRÁFICOS: 17.
USO DA COR: 15.
MOVIMENTO: 16.
ADICTIVIDADE: 17.
TOTAL: 16.
OPINIÃO: PODIA ESTAR MELHOR!



ZOMBI

Este jogo faz-me lembrar o meu jogo preferido de todos os tempos, para os Spectrum, o ALIENS, da Electric Dreams. Embora tecnicamente não sejam semelhantes, é no campo da emotividade e do «suspense» que eles muito se igualam. ZOMBI é uma aventura gráfica, controlada por ícones e na qual dominamos quatro personagens (um de cada vez) que estão prisioneiros numa cidade dominada por zombis. O nosso objectivo é conseguir arranjar combustível para o nosso helicóptero, situado no topo de um centro comercial, e escaparmos ilesos das terríveis investidas dos mortos-vivos. ZOMBI é um jogo, no mínimo, cativante, embora não vá de encontro às principais expectativas dos apreciadores de jogos de acção. No entanto, é a não perder!

COMPUTADOR: SPECTRUM.
EDITOR: UBI SOFT.
GÉNERO: ACÇÃO/AVENTURA.
USA: TECLAS/JOYSTICK.
APRESENTAÇÃO: 19.
SOM 48 K: 18.
GRÁFICOS: 18.
USO DA COR: 16.
MOVIMENTO: 17.
ADICTIVIDADE: 20.
TOTAL: 18.
OPINIÃO: UMA TREMENDA AVENTURA!

As vossas sugestões!

Por JOÃO CRUZ

Tudo parece nesta rubrica estar, dentro do possível, bastante funcional, mas gostaríamos de saber algumas das vossas sugestões para este espaço semanal da JND, uma vez esta rubrica já existir há bastante tempo. Como já estão mais ou menos familiarizados com ela, podem ter várias sugestões que gostariam de ver aqui implementadas, para que esta secção se torne cada vez mais a vossa secção. Contem-nos as vossas ideias, façam as vossas críticas e dêem-nos as vossas sugestões, para tornarmos este contacto semanal mais viável e agradável para todos. Não basta pedirem para aumentarmos o número de páginas1 queremos que nos indiquem assuntos a explorar de possível interesse generalizado.

Quanto a nós, o que vos pedimos são principalmente mapas de jogos feitos por vocês mesmos, pois os que possuímos escasseiam tanto em quantidade, como em qualidade e ao mesmo tempo podem colaborar nas outras rubricas, tais como a dos JUÍZES NACIONAIS, onde basta apenas enviarem uma foto de passe colorida vossa, juntamente com dois textos, falando acerca de dois jogos que vocês tenham jogado, independentemente do computador que possuam. É sempre que desejarem voltar a participar na referida rubrica, basta procederem do mesmo modo, enviando novamente uma foto e mais dois textos...

Depois também iremos contando com as vossas colaborações a nível de POKES & DICAS para vocês se ajudarem mutuamente a progredir nos video-jogos que oferecem maior dificuldade. Enfim, continuamos a aguardar de vocês toda aquela cooperação a que sempre nos habituaram, pois do lado de cá tudo faremos para que seja cada vez mais também o vosso lado (se é que ainda não o é?!)...

E quanto a cartas, depois deste interlúdio, ficamos com o pedido do Álvaro Brito, da Rua Visconde de Ovar, 225-3880 Ovar, com o telefone 572645, que gostaria de obter vidas infinitas para o seguinte lote de programas: Terminator 2, Robocop 2 e F1 Tornado. O Álvaro pretende saber o método para conseguir obter essas vidas infinitas detalhadamente e para o modelo Spectrum 128 K. Quem puder ajudar este leitor já sabe onde o contactar... E por hoje ficamos por aqui, uma vez mais aguardando como sempre todo o tipo de colaborações da vossa parte, particularmente no que referimos anteriormente. Escrevam para: «Jornal de Notícias» — Micromania — Rua Gonçalo Cristóvão, 4052 Porto Codex.

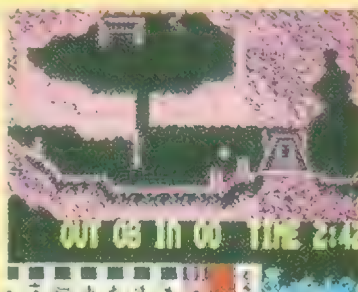
O QUE JÁ SE JOGA...



DOUBLE DRAGON 3

Convertido directamente das populares máquinas de jogos dedicadas, este DOUBLE DRAGON 3 «arrasa» agora nas versões 8 bits. Tecnicamente está fabuloso, apesar de ser uma versão monocromática que é o único factor que separa as duas versões. Em DOUBLE DRAGON 3 controlamos um, ou dois jovens (possibilidade de poderem jogar dois jogadores ao mesmo tempo, tal como nas versões anteriores), peritos em artes marciais que têm como principal objectivo recuperar as pedras mágicas, perdidas algures, em diversas partes do mundo, para se libertarem, de uma vez por todas, das forças do mal que continuamente os molestam. Nove níveis repletos de acção e com um grau de dificuldade crescente, fazem deste DOUBLE DRAGON 3 um dos melhores «beat'em'ups» existentes no micro-mercado.

COMPUTADOR: SPECTRUM.
EDITOR: STORM.
GÉNERO: ACÇÃO
USA: TECLAS/JOYSTICK.
APRESENTAÇÃO: 18.
SOM 128K: 18.
GRÁFICOS: 20.
USO DA COR: 17.
JOGABILIDADE: 20.
ADICTIVIDADE: 20.
TOTAL: 19.
OPINIÃO:UM CLÁSSICO NO GENERO!



LEMMINGS

E eis que aqueles peculiares pequeninos seres verdes atacam agora nas versões 8-bits, dando a possibilidade a todos de se poderem maravilhar com as peripécias destes famosos LEMMINGS. Para quem anda um pouco desligado deste mundo dos video-jogos, poderemos dizer que LEMMINGS retrata a história de uns pequenos seres que percorrem o mundo em busca de aventura, mas precisam «cronicamente» de uma orientação, pois sem ela é bem provável que não sobrevivam para contar as suas peripécias. Para lutarmos contra as tendências suicidas destes seres, temos que controlar alguns dos membros da enorme família LEMMINGS, através de vários ícones ao nosso dispor, de modo a que se ajudem mutuamente, para lograrem sucesso na jornada a que se propuseram. Experimente este LEMMINGS.

COMPUTADOR: SPECTRUM
EDITOR: PSYGNOSIS.
GÉNERO: ACÇÃO/ESTRATÉGIA
USA: TECLAS/JOYSTICK.
APRESENTAÇÃO: 19.
SOM 128 K: 18.
GRÁFICOS: 17.
USO DA COR: 16.
JOGABILIDADE: 20
ADICTIVIDADE: 20.
TOTAL: 19.
OPINIÃO: UM DOS MELHORES JOGOS DE REFLEXÃO EXISTENTES!



CISCO HEAT

Este é mais um jogo para todos os «fans» do clássico OUTRUN, só que em vez de pilotarmos um Ferrari, controlamos um desportivo carro-patrulha da polícia. A razão de tudo isto tem lugar nas ruas de S. Francisco nos Estados Unidos, onde a título de festividades se organizam corridas com os próprios veículos de diversas esquadras policiais da cidade. Este CISCO HEAT é a conversão de um popular jogo das máquinas dedicadas e que nesta versão para os computadores de 8-bits, apresenta-se não espectacular mas bastante razoável, tendo em conta as limitações das máquinas em questão. Tecnicamente conjuga cores e gráficos de maneira aceitável, com razoáveis efeitos sonoros e melodias de jogo, sendo a animação um dos aspectos que confere maiores créditos a este CISCO HEAT.

COMPUTADOR: SPECTRUM
EDITOR: IMAGEWORKS.
GENERO: ACÇÃO/COMPETIÇÃO.
USA: TECLAS/JOYSTICK
APRESENTAÇÃO: 18
SOM 128 K: 18.
GRÁFICOS: 18.
USO DA COR: 18.
JOGABILIDADE: 19.
ADICTIVIDADE: 19.
TOTAL: 18.
OPINIÃO: UMA RAZOÁVEL CONVERSÃO!

Pedidos provocam respostas

Por JOÃO CRUZ

São vários os leitores que nos escreveram agradecendo o facto de divulgarmos as solicitações de cada um, através desta rubrica semanal. É que, a partir dessas publicações, já obtiveram respostas e já concretizaram novas amizades neste domínio.

Bom, da nossa parte ficamos bastante satisfeitos por contribuir para o incrementar de amizades e vamos procurar divulgar o maior número possível de cartas que semanalmente recebemos, umas solicitando ajudas, outras remetendo colaborações, sempre aguardadas com expectativa... Vamos então à primeira carta, remetida pelo microclube Black Tiger, da Rua Nova de Mira, 28 — Arcozelo — 4405 Valadares, com o telefone 7623362 e que tem como membros o Nuno Miguel Barbosa, o Luís Filipe, o Luís Ribeiro e o Nuno Pedro. Estes leitores estão dispostos a ajudar quem tiver problemas em progredir nos jogos. Além disso, enviaram os seguintes Pokes: Kung-Fu Master, Poke 27982,0 (facilidade incrementada); Poke 36869,0 (retira alguns inimigos); Rambo, Poke 38841,24 (vidas infinitas); Army Moves, código de acesso é 27351; Navy Moves, o código de acesso é 63723; Cabal, Poke 35008,0 (imunidade, excepto aos helicópteros). Prosseguimos com a carta enviada pelo José Carlos Araújo, 18 anos, morador na Rua Central do Carvalhido, 581 — Moreira — 4470 Maia, e que nos diz que pretende desenvolver uma actividade de colocação no mercado nacional, trabalhos realizados por portugueses na área da informática, através de uma venda exclusiva, por catálogo, através dos CTT, desses trabalhos. Para tal, este leitor pretende entrar em contacto com outros leitores, potencialmente interessados neste projecto. Os interessados podem contactar este leitor pela morada anteriormente descrita.

E vamos terminar com a carta do Henrique Machado Jr., da Rua Henrique Botelho, 12 — Padeira — 5455 Pedras Salgadas, que gostaria que o ensinassem a introduzir os tão falados Pokes no seu Spectrum 128K+2, pois já tentou de várias maneiras, mas nunca obteve êxito. Este leitor solicita ainda, uma ajuda muito especial para o modo de se listar um programa, concretamente um videojogo e que interpretação do listado a obter.

Pronto, cá ficamos a aguardar as vossas habituais colaborações para as diversas rubricas desta secção... Toda a correspondência deve ser dirigida à Micromania, «Jornal de Notícias», Rua de Gonçalo Cristóvão, Porto.

O QUE JÁ SE JOGA...



STAR CONTROL

Se há uma classe de videojogos com inúmeros títulos, essa é, sem dúvida, a que diz respeito aos «shoot» em «ups». Praticamente já vimos de tudo dentro deste domínio e não admira que novos jogos nesta área, não nos tragam nada de incrivelmente novo e surpreendente. É o caso deste Star Control muito semelhante a um antigo clássico de nome Space Wars, e no qual controlamos uma pequena nave espacial que tem a simples e única missão de sobreviver às investidas dos esquadrões alienígenas inimigos e destruir tudo o que lhe vai surgindo pela frente. Como é óbvio, de nível para nível o objectivo torna-se mais difícil de se concretizar e só a persistência e a habilidade, nos farão triunfar. Tecnicamente este Star Control não tem nada de especial...

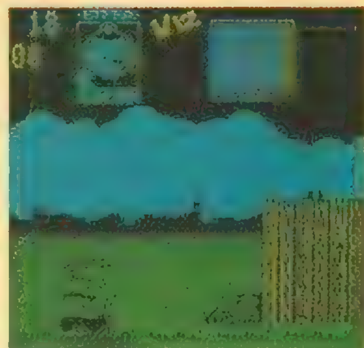
COMPUTADOR: SPECTRUM.
EDITOR: ACCOLADE.
GÉNERO: ACÇÃO.
USA: TECLAS/JOYSTICK.
APRESENTAÇÃO: 15.
SOM 128K: 12.
GRÁFICOS: 14.
USO DA COR: 12.
MOVIMENTO: 14.
ADICTIVIDADE: 14.
TOTAL: 13.
OPINIÃO: MAIS UM PARA COLECCIONADORES!



SHADOW DANCER

Eis a conversão para os computadores de 8-bits de um clássico jogo original das máquinas dedicadas e que tem por nome Shadow Dancer. No jogo somos um ninja perito em artes marciais que tem por missão evitar que uma grande cidade caia nas mãos de um grupo terrorista, de nome Zeed, que pretende expandir uma onda terrível de crimes em toda a área em que estão inseridos. O nosso herói conta com a ajuda de um fiel cão branco, pois juntos têm pela frente uma tarefa deveras difícil. Praticamente todos os pormenores técnicos da versão original, estão nesta conversão e todos aqueles que já estão habituados a ver este jogo nas máquinas, facilmente se identificarão com este Shadow Dancer nos computadores de 8-bits. A adictividade é a palavra de ordem!

COMPUTADOR: SPECTRUM.
EDITOR: US GOLD.
GÉNERO: ACÇÃO/PLATAFORMA.
USA: TECLAS/JOYSTICK.
APRESENTAÇÃO: 19.
SOM 128K: 18.
GRÁFICOS: 18.
USO DA COR: 18.
MOVIMENTO: 17.
ADICTIVIDADE: 20.
TOTAL: 19.
OPINIÃO:
UMA BOA CONVERSÃO!



VIZ

O argumento deste videojogo baseia-se em personagens bastante populares de séries animadas em Inglaterra. Trata-se de optar entre três peculiares e bem humorados indivíduos, de modo a entrarmos nas provas que nos levarão ao objectivo principal, que é chegarmos aos estúdios da Fulchester Television. Cada personagem tem o seu próprio estilo e aptidões, facto que se deve ter em atenção, para sabermos com o que podemos contar em cada prova, que são corridas contra o tempo e que estão repartidas em cinco cenários: o campo, a cidade, zona de construções, a praia e num «night-club». VIZ é um jogo divertidíssimo, apesar de ser um pouco difícil no aspecto da jogabilidade. Enfim, apesar dos personagens não nos serem familiares, o que interessa é o jogo em si!

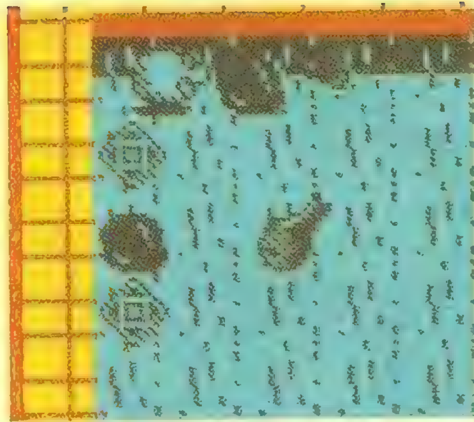
COMPUTADOR: SPECTRUM.
EDITOR: VIRGIN.
GÉNERO: ACÇÃO/COMPETIÇÃO.
USA: TECLAS/JOYSTICK.
APRESENTAÇÃO: 18.
SOM 128K: 18.
GRÁFICOS: 17.
USO DA COR: 17.
MOVIMENTO: 14.
ADICTIVIDADE: 17.
TOTAL: 17.
OPINIÃO:
UM JOGO AGRADÁVEL!



FOOTBALLER OF THE YEAR 2

Muitos dirão: «Oh não! Outro jogo de futebol!!!»... E a maioria deles tem razão. A questão é esta, uma vez mais: até que ponto este FOOTBALLER OF THE YEAR 2 é original em relação a todos os outros que já vimos e jogámos? De facto, este programa não nos traz praticamente nada de novo, exceptuando algumas características próprias relativas ao próprio título. Não se trata, pois, de uma simulação de um treinador de uma equipa de futebol, mas sim da simulação da carreira de um futebolista e seu progresso de clube para clube. Mas no global, este FOOTBALLER OF THE YEAR 2 peca por uma enorme falta de originalidade, pois já estamos mais do que habituados aos rotineiros menus, tão característicos deste tipo de jogos. FOOTBALLER OF THE YEAR 2 é para coleccionadores.

COMPUTADOR: SPECTRUM.
EDITOR: GREMLIN GRAPHICS.
GÉNERO: SIMULADOR FUTEBOL.
USA: TECLAS.
APRESENTAÇÃO: 11.
SOM 48 K: 12.
GRÁFICOS: 13.
USO DA COR: 13.
MOVIMENTO: 12.
ADICTIVIDADE: 10.
TOTAL: 12.
OPINIÃO: MAIS UM DO GÉNERO!



PUFFY'S SAGA

Com o surgir deste vídeo-jogo para os computadores de 8-bits, eis que há que voltar a viver os tempos gloriosos dos já clássicos GAUNTLET, AVENGER, DRUID, ... Este PUFFY'S SAGA nos 16-bits despertou-me bastante a atenção, particularmente pelos seus sons digitalizados e gráficos coloridos e atraentes. É claro que nesta versão quase tudo isso se perdeu, excepto a dificuldade do jogo que, em ambas as versões, é grande. Neste programa, temos inicialmente a possibilidade de optar entre dois curiosos personagens, o PUFFY, ou a PUFYN; da nossa escolha resultará o controlo desse personagem no labiríntico mundo da fantasia. Depois, há o habitual evitar de perdermos energia e o irmos recolhendo o maior número de tesouros possível. PUFFY'S SAGA é agradável!

COMPUTADOR: SPECTRUM.
EDITOR: UBISOFT.
GÉNERO: ACÇÃO/AVENTURA.
USA: TECLAS/JOYSTICK.
APRESENTAÇÃO: 16.
SOM 48 K: 18.
GRÁFICOS: 17.
USO DA COR: 16.
MOVIMENTO: 14.
ADICTIVIDADE: 17.
TOTAL: 16.
OPINIÃO: UM BOM JOGO!



STEALTH FIGHTER

Lembram-se do filme FIREFOX protagonizado por Clint Eastwood no principal papel? Lembram-se do avião que deu origem a toda a espectacularidade do filme? Se ambas as respostas forem «sim», então preparem-se para pilotar esse majestoso invento da aviação moderna, o F19-M035-1, mais conhecido por STEALTH FIGHTER (o viúva negra), o avião que escapa aos radares e atinge os alvos com uma eficaz surpresa. Este programa, como não poderia deixar de ser, tem as linhas gerais de um simulador de voo para os nossos microcomputadores. A versão 16-bits deste STEALTH FIGHTER já fora produzida há já algum tempo atrás. Restava saber-se até que ponto a versão para os computadores de 8-bits conseguiria recriar o brilhantismo do original... A resposta é: cativante!

COMPUTADOR: SPECTRUM.
EDITOR: MICROPROSE.
GÉNERO: SIMULADOR DE VOO.
USA: TECLAS/JOYSTICK.
APRESENTAÇÃO: 16.
SOM 48 K: 15.
GRÁFICOS: 15.
USO DA COR: 15.
MOVIMENTO: 14.
ADICTIVIDADE: 17.
TOTAL: 15.
OPINIÃO: UM BOM SIMULADOR!

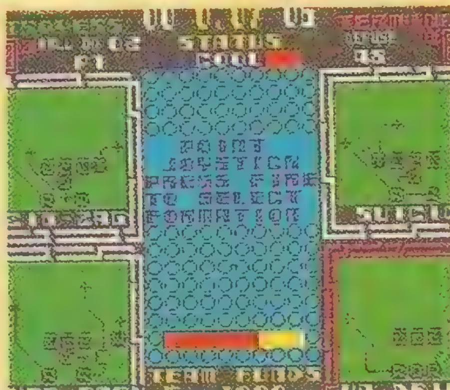
O QUE JÁ SE JOGA...



THE CYCLES

No domínio dos simuladores sempre se procurou obter o melhor realismo possível dentro das capacidades dos computadores de 8-bits. Esse objectivo é sempre uma tarefa difícil nos Spectrum. THE CYCLES é mais uma prova disso, pois, se a versão 16-bits está deveras aliciante, esta está bastante inferior, visto que não se conseguiu atingir a qualidade que seria de se desejar. No entanto, THE CYCLES tem uma animação bastante fluida e os gráficos estão bastante razoáveis. Para quem ainda não se apercebeu, este programa é um simulador de motos de competição, podendo os jogadores optarem pelos modelos de 125, 250 ou 500 cc (embora, ao jogar, não se notem praticamente diferenças nenhumas). Conduzir estes bólides de duas rodas em várias pistas internacionais é tentador!

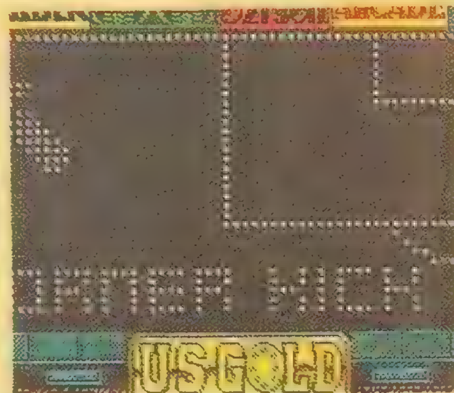
COMPUTADOR: SPECTRUM.
EDITOR: ACCOLADE.
GÉNERO: SIMULADOR DE MOTOS.
USA: TECLAS/JOYSTICK.
APRESENTAÇÃO: 18.
SOM 48 K: 13.
GRÁFICOS: 18.
USO DA COR: 16.
MOVIMENTO: 17. ADICTIVIDADE: 17.
TOTAL: 16.
OPINIÃO: DENTRO DOS LIMITES, É BOM!



CYBERBALL

Isto é o futuro... A violência nos desportos chegou a tal ponto que os desportistas tiveram que ser substituídos por «robots». CYBERBALL é uma espécie de futebol americano futurista, fazendo uso das principais regras desse desporto. Aliado a tudo isto está o facto de que a violência pode ser empregue, lutando (no verdadeiro sentido da palavra) as duas equipas pela vitória. Tudo parece conjugado para termos um excelente programa, mas, CYBERBALL torna-se um pouco confuso quando o jogamos. Graficamente está atractivo e a adictividade é constante depois de superarmos as dificuldades iniciais, ao integrarmo-nos nas regras do jogo. CYBERBALL é para todos aqueles que gostam de desporto, com um pouco de violência à mistura.

COMPUTADOR: SPECTRUM.
EDITOR: DOMARK.
GÉNERO: ACÇÃO/SIMULAÇÃO.
USA: TECLAS/JOYSTICK.
APRESENTAÇÃO: 18.
SOM 48 K: 14.
GRÁFICOS: 17.
USO DA COR: 17.
MOVIMENTO: 16.
ADICTIVIDADE: 18.
TOTAL: 17.
OPINIÃO: O DESPORTO DO FUTURO?



ITALY 1990

Como o próprio nome sugere, este é mais um jogo de futebol e que surge como complemento do «Mundial» de futebol Itália 1990, acontecimento que recentemente passou entre nós e que dezenas de países puderam assistir pela TV. No domínio dos videojogos algo desta envergadura não passa despercebido e aqui temos um dos jogos oficiais deste «Mundial», o ITALY 1990. A animação do jogo é bastante rápida, comparando com os outros jogos do mesmo género já existentes no micromercado, e todos os pormenores de selecção estão quase praticamente presentes. De vez em quando, a acção é quebrada para surgirem os painéis indicando as mensagens de golo, pontapés-de-baliza... e, até mesmo, um repórter televisivo anunciando as equipas em presença.

COMPUTADOR: SPECTRUM.
EDITOR: US GOLD.
GÉNERO: SIMULAÇÃO FUTEBOL.
USA: TECLAS/JOYSTICK.
APRESENTAÇÃO: 18.
SOM 48 K: 16.
GRÁFICOS: 17.
USO DA COR: 17.
MOVIMENTO: 16. ADICTIVIDADE: 17.
TOTAL: 17.
OPINIÃO: MAIS UM BOM JOGO NO GÉNERO!



GAZZA 2

Outro jogo de futebol! Muitos exclamarão: «Oh, não!!!»... E, no entanto, é verdade; GAZZA 2 é mais um jogo de futebol a juntar à já enorme lista de programas existentes no género. E não vale a pena procurar algo de surpreendentemente novo neste jogo, pois tudo o que encontraremos é uma forma diferente de nos apresentarem as ideias de jogos anteriores. Agora, quanto à qualidade deste programa, aí sim, poderemos dizer que é bastante aceitável e que tecnicamente possui movimentos bastante fluídos, gráficos razoáveis, bons efeitos sonoros e até mesmo uma boa dose de adictividade, um pouco limitada pela enorme quantidade de programas que existem neste domínio. No final, e feitas as contas, GAZZA 2 não é nada de espectacularmente original, mas que entretem!

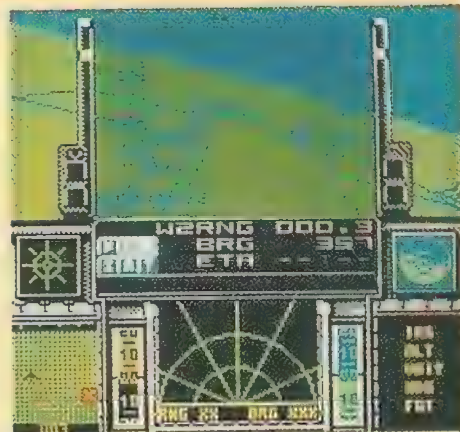
COMPUTADOR: SPECTRUM.
EDITOR: EMPIRE.
GÉNERO: JOGO DE FUTEBOL.
USA: TECLAS/JOYSTICK.
APRESENTAÇÃO: 16.
SOM 128 K: 17.
GRÁFICOS: 17.
USO DA COR: 13.
MOVIMENTO: 17.
ADICTIVIDADE: 16.
TOTAL: 16.
OPINIÃO: MAIS UM NO GÉNERO!



PIC'N'PILE

Mais um conceito original (se é que ainda se pode chamar original a algum programa hoje em dia) realizado pela empresa UBISOFT. Este PIC'N' PILE, para o enquadrarmos melhor no género de programas que têm surgido ultimamente, podemos dizer que se assemelha bastante ao PUZZNIC da OCEAN. Mas o que, de facto, temos em mãos? Em PIC'N'PILE temos que recolher determinados objectos amontoados na parte inferior do écran e juntar os semelhantes (com a mesma cor e forma) de modo a empilhá-los desde a parte debaixo do écran até ao mais alto possível. Quando isto for conseguido, há uma série de explosões e esses objectos desaparecem. Seguindo esta linha temos, dentro de um tempo limite, de eliminar todos os objectos existentes no écran para podermos prosseguir para outro nível!

COMPUTADOR: SPECTRUM.
EDITOR: UBISOFT.
GÉNERO: PERÍCIA MENTAL.
USA: TECLAS/JOYSTICK.
APRESENTAÇÃO: 17.
SOM 128 K: 16.
GRÁFICOS: 16.
USO DA COR: 16.
MOVIMENTO: 16. ADICTIVIDADE: 18.
TOTAL: 16.
OPINIÃO: UM BOM JOGO NESTA LINHA!

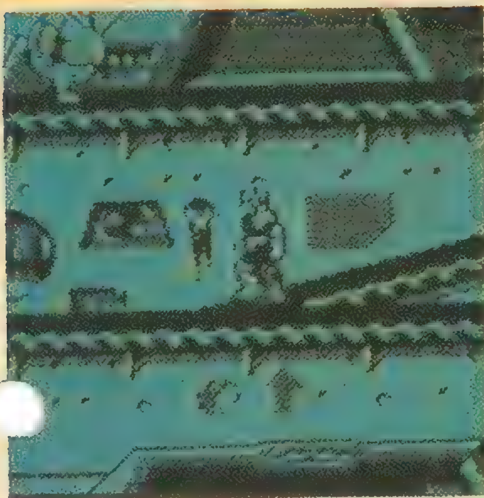


F-16 COMBAT PILOT

Realmente as capacidades de um computador de 8-bits, como os tão populares SPECTRUM, conseguem, por vezes, surpreender, quando bem explorados pelos programadores, na realização dos seus programas. E dizemos isto porque, depois de termos visto este F-16 COMBAT PILOT nos computadores de 16-bits, ficamos bastante satisfeitos com esta versão bastante fiel nos 8-bits. Para todos aqueles que contactam com este jogo pela primeira vez, podemos salientar que se trata de um soberbo simulador de voo, bastante completo e que decerto cativará todos aqueles que sonham com a força aérea e toda a sua moderna tecnologia. Tecnicamente esta versão está simplesmente espectacular e a variedade e número das missões no jogo fazem deste F-16 COMBAT PILOT dos melhores no género!

COMPUTADOR: SPECTRUM.
EDITOR: DIGITAL INTEGRATION.
GÉNERO: SIMULADOR DE VOO.
USA: TECLAS/JOYSTICK.
APRESENTAÇÃO: 19.
SOM 128 K: 18.
GRÁFICOS: 19.
USO DA COR: 20.
MOVIMENTO: 19. ADICTIVIDADE: 20
TOTAL: 19.
OPINIÃO: REALISMO ACIMA DE TUDO!

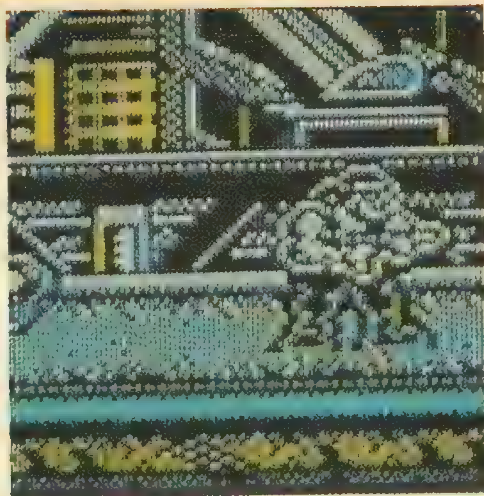
O QUE JÁ SE JOGA...



JUDGE DREDD

Está de volta nos videojogos um dos mais controversos heróis de banda desenhada (infelizmente não muito conhecido entre nós): JUDGE DREDD. Se o primeiro jogo, produzido há já algum tempo, não despertou grande interesse, esta nova aventura é definitivamente aquilo que os fãs deste herói das revistas da série 2000 AD ansiavam. Todo o jogo está estruturado em estilo gráfico de banda desenhada, aliado ao estilo «arcade», muito «a la ROBOCOP». São seis os níveis que compõem este bom jogo de acção e em todos eles controlamos o nosso peculiar herói que tem por missão cumprir as tarefas que lhe são incumbidas no início de cada fase e, ao mesmo tempo, ir eliminando todos os inimigos que lhe surgirem pela frente.

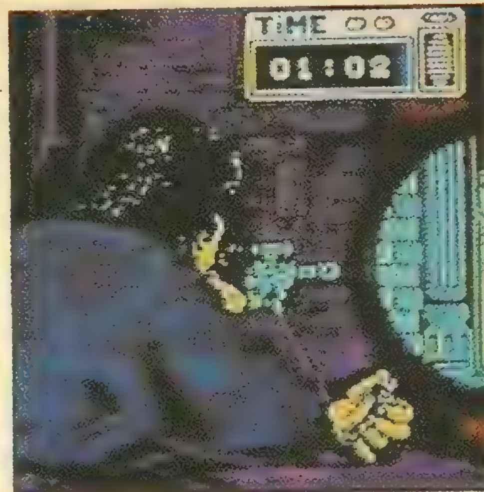
COMPUTADOR: SPECTRUM.
EDITOR: VIRGIN.
GÉNERO: ACÇÃO.
USA: TECLAS/JOYSTICK.
APRESENTAÇÃO: 17.
SOM 48 K: 16.
GRÁFICOS: 17.
USO DA COR: 15.
MOVIMENTO: 17.
ADICTIVIDADE: 18.
TOTAL: 17.
OPINIÃO: NÓS SOMOS O HERÓI!



MIDNIGHT RESISTANCE

Se é fã de jogos cheios de acção, então este soberbo MIDNIGHT RESISTANCE é definitivamente o que sempre procurou. Trata-se de uma excelente conversão de um famoso jogo das máquinas no qual controlamos um intrépido fuzileiro que tem o simples, mas difícil, objectivo de destruir tudo o que lhe vai surgindo pela frente, desde ferozes inimigos «kamikaze», à artilharia pesada. MIDNIGHT RESISTANCE graficamente está deveras actractivo, com um excelente jogo de cores e cenários superdetalhados a nível gráfico; tudo isto brindado com trepidantes efeitos sonoros (os possíveis nos Spectrum) e com uma cativante animação, resultando numa adictividade tremenda para quem joga este soberbo jogo. MIDNIGHT RESISTANCE é «força no gatilho» e não perder a calma!

COMPUTADOR: SPECTRUM.
EDITOR: OCEAN..
GÉNERO: ACÇÃO.
USA: TECLAS/JOYSTICK.
APRESENTAÇÃO: 19.
SOM 128 K: 19.
GRÁFICOS: 20. USO DA COR: 20.
MOVIMENTO: 20. ADICTIVIDADE: 20.
TOTAL: 20.
OPINIÃO: É UM JOGO ARRASADOR!!!



HOSTAGES

Finalmente chegou aos Spectrum um clássico dos jogos «acção/estratégia» e que causou furor nas outras versões, particularmente nas dos 16-bits. Falamos de HOSTAGES um jogo de tremenda tensão, onde as emoções se tornam deveras reais quando o jogamos. Como já devem saber, em HOSTAGES comandamos um corpo especial da Polícia, a brigada antiterrorismo, e temos como difícil tarefa resgatar sãos e salvos todos os reféns de uma renomada embaixada, mantidos cativos por uma terrível dezena de terroristas nervosos no gatilho. Duas fases compõem este superadictivo HOSTAGES, onde, na primeira, temos que posicionar os nossos atiradores e, na segunda, penetrar na embaixada, salvar os reféns e eliminar todos os terroristas que nos surgirem pela frente.

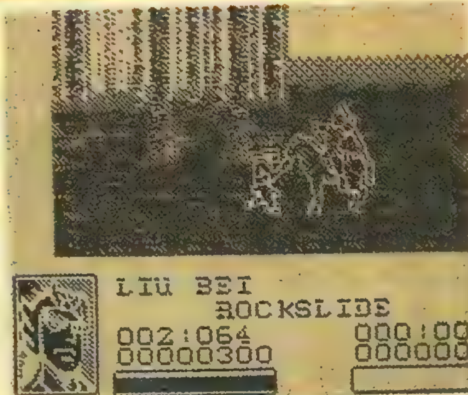
COMPUTADOR: SPECTRUM.
EDITOR: INFOGRAMES.
GÉNERO: ACÇÃO/ESTRATÉGIA.
USA: TECLAS/JOYSTICK.
APRESENTAÇÃO: 18.
SOM 128 K: 18.
GRÁFICOS: 19. USO DA COR: 19.
MOVIMENTO: 18. ADICTIVIDADE: 20.
TOTAL: 19.
OPINIÃO: NÃO É APTO PARA CARDÍACOS!



KNIGHT FORCE

Neste jogo tomamos o papel de um bravo guerreiro medieval que tem que viajar no tempo, por entre terras infestadas de inimigos, em busca das quatro peças que constituem um místico amuleto que, uma vez obtido, vai ajudar o nosso herói a enfrentar o terrível feiticeiro que mantém cativa a filha do rei. As quatro fases a percorrer são a pré-história, o mundo de hoje (em Nova Iorque), o mundo futurista infestado, de robots e, por último, o mundo místico de uma dimensão imaginária, envolta em magia. Graficamente este KNIGHT FORCE está bastante bem estruturado, com personagens bem detalhados e cenários desenhados em detalhe. A nível de jogabilidade e movimentos, este KNIGHT FORCE peca um pouco, mas sem descrédito para a sua razoável adictividade!

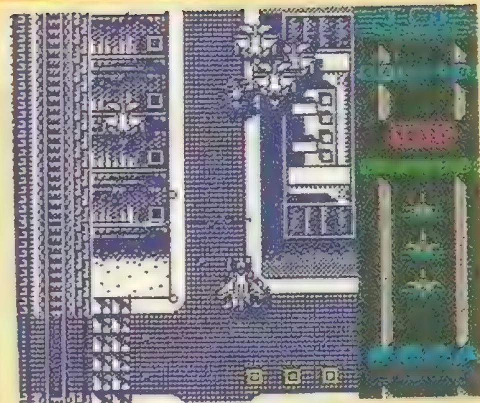
COMPUTADOR: SPECTRUM.
EDITOR: TITUS.
GÉNERO: ACÇÃO.
USA: TECLAS/JOYSTICK.
APRESENTAÇÃO: 16.
SOM 48K: 12.
GRÁFICOS: 18.
USO DA COR: 15.
MOVIMENTO: 14.
ADICTIVIDADE: 18.
TOTAL: 16.
OPINIÃO: UM JOGO AGRADÁVEL À VISTA!



DINASTY WARS

As dinastias orientais em conflito arrastam dezenas de bravos samurais numa complexidade de batalhas sangrentas em que os nossos heróis são obrigados a intervir, para pôr termo ao conflito que se arrasta há já bastante tempo. Podemos escolher um dos quatro heróis disponíveis no menu, tendo todos eles quase todas as mesmas características. Há ainda a possibilidade de termos a ajuda de um parceiro que escolherá outro herói, visto que o jogo tem a possibilidade de ser jogado por dois jogadores ao mesmo tempo. Enfim, DINASTY WARS é um jogo envolvente de batalhas medievais, graficamente muito detalhado (o que por vezes se torna confuso) e monocromático. É uma conversão de um jogo original das máquinas e que nesta conversão está, no mínimo, razoável!

COMPUTADOR: SPECTRUM.
EDITOR: US GOLD.
GÉNERO: ACÇÃO.
USA: TECLAS/JOYSTICK.
APRESENTAÇÃO: 15.
SOM 128K: 17.
GRÁFICOS: 17.
USO DA COR: 14.
MOVIMENTO: 16.
ADICTIVIDADE: 17.
TOTAL: 16.
OPINIÃO: UMA CONVERSÃO RAZOÁVEL!



SONIC BOOM

Eis-nos perante mais uma conversão de um clássico das máquinas de jogos dedicadas. Trata-se de SONIC BOOM! Neste «shoot'em'up» controlamos um potente jacto que, inicialmente, equipado com um poder de fogo limitado, tem a possibilidade de recolher novas armas (em forma de outros pequenos jactos), para fazer justiça à palavra de ordem nestes jogos, ou seja, destruir tudo o que nos surgiu pela frente! Graficamente este jogo está bastante atractivo e possui uma adictiva jogabilidade, se bem que, por vezes, nos seja difícil distinguir os tiros dos nossos inimigos. No final de cada nível surgem uns «monstros mecânicos» que são inimigos de proporções e poder de fogo bastante maiores, aumentando pois a dificuldade para progredirmos de nível para nível!

COMPUTADOR: SPECTRUM.
EDITOR: ACTIVISION.
GÉNERO: ACÇÃO.
USA: TECLAS/JOYSTICK.
APRESENTAÇÃO: 17.
SOM 48K: 17.
GRÁFICOS: 18.
USO DA COR: 17.
MOVIMENTO: 17.
ADICTIVIDADE: 19.
TOTAL: 17.
OPINIÃO:
É SÓ DISPARAR!!!

A aventura continua...

Por JOÃO CRUZ

Novo ano e nova vida para o mundo dos videojogos, fazendo com que a aventura deste micromundo mantenha sempre e cada vez mais a sua chama de vida acesa. Quanto a vocês, leitores, aguardamos a vossa colaboração e o vosso apoio, tal como o têm vindo a fazer ao longo da nossa existência, pois da nossa parte terão o empenho possível para vos satisfazer... E a provar tal facto, vamos hoje atender mais algumas das cartas que nos vêm chegando às mãos. Começamos pelo Eduardo Nuno Bernardino, morador na Travisqueira – Gavião – 4760 Vila Nova de Famalicão, com o telefone 052 - 75394 (atendível pelas 21 horas), que possui um SPECTRUM 128 K+2 e que pretende formar um microclube muito em breve, pedindo para já o seguinte lote de ajudas, repartidos por POKES & DICAS de vidas infinitas, para os seguintes videojogos: P-47, BUBBLE BOBBLE, SAMURAI WARRIOR, ROBOCOP 2, MAD MIX GAME, MIDNIGHT RESISTANCE e RAINBOW ISLANDS.

Para além disto, solicita ajudas para a introdução de POKES, pois ainda tem dúvidas em como fazê-lo. Bom, agora temos a colaboração do Carlos Fernandes, da Rua 1.º de Maio, 203, Casa B – 4450 Matosinhos, que nos enviou a seguinte lista de POKES de vidas infinitas, para o seguinte lote de videojogos: PLATOON-POKE 31270,0; EARTHLIGHT-POKE 50119,0; FIREFLY-POKE 45889,24; STREET FIGHTER-POKE 41940,24; BOUNDER-POKE 36610,0; DRACOMUS-POKE 64215,0; ORBIX THE TERRORBALL-POKE 32188,0; TYPHOON-POKE 39143,0; CROSSWIZE-POKE 51617,0; RASTAN SAGA-POKE 39895,0; LAST NINJA 2-POKE 36578,196; PHANTOM CLUB-POKE 49744,0; VIRUS-POKE 44912,0; RETURN OF JEDI-POKE 59140,0; GARFIELD-POKE 33595,0; OVERKILL-POKE 42968,0; DUSTIN-POKE 52045,195; BIONIC COMMANDOS-POKE 34690,0; DARK SIDE-POKE 47621,167; RICK DANGEROUS-POKE 58356,0; BUBBLE BOBBLE-POKE 43873,195; AFTEROIDS-POKE 27037,201 e ROADBLASTERS-POKE 48634,36.

À procura de POKES anda o Roberto Ferreira, de Casal Mansores, – 4540 Arouca, e para os seguintes jogos: SLY SPY, COMMANDO e DOUBLE DRAGON. Quem o puder ajudar já sabe para onde contactar! E para terminarmos por hoje temos a carta do Manuel Augusto Fernandesl de Quebrada Piães – 4690 Cinfães, que está a iniciar-se em código-máquina a nível de programação, mas precisa que alguém o ajude a obter um DISASSEMBLER e um DEBUGGER.

E pronto, vamos aguardando como sempre, as vossas habituais colaborações e até para a semana! Escrevam para: Jornal de Notícias – Micromania, Rua de Gonçalo Cristóvão – 4052 PORTO CODEX.

O QUE JÁ SE JOGA...



THE SIMPSONS

Estamos na presença da versão 8-bits de um já clássico jogo de plataforma, intitulado THE SIMPSONS. Após termos feito um comentário satisfatório em relação à versão 16-bits, eis que chegou a vez desta versão que nos traz as peripécias do famoso Bart, dos famosos desenhos animados da TV, na sua luta contra extraterrestres que tentam dominar o nosso planeta, começando por Springfield, a terra natal dos Simpsons. Bart tem que revelar ao mundo que os extraterrestres dominaram corpos de várias pessoas e que tencionam fabricar uma superarma para dominar todas as forças terrestres. Com a ajuda dos seus óculos infravermelhos e com as suas típicas latas vaporizadoras, Bart vai enfrentando os alienígenas, evitando a todo o custo que estes o capturem. THE SIMPSONS é um jogo divertido!

COMPUTADOR: SPECTRUM.
EDITOR: OCEAN.
GÉNERO: PLATAFORMA.
USA: TECLAS/JOYSTICK.
APRESENTAÇÃO: 19.
SOM 128 K: 18.
GRÁFICOS: 17.
USO DA COR: 15.
MOVIMENTO: 18.
ADICTIVIDADE: 18.
TOTAL: 18.
OPINIÃO:
UM CLÁSSICO NO GÉNERO!



DARKMAN

Este videojogo está baseado num recente filme com o mesmo nome e no qual nós controlamos um cientista mestre em cirurgia plástica e disfarces que foi horrivelmente desfigurado por «gangsters», ao mergulharem o seu rosto num composto químico que transfigurou o cientista, tornando-o numa aberração genética ambulante. Todo este cenário vai criar um ambiente de vingança, quando o cientista contra-ataca como DARKMAN sedento de justiça pelas próprias mãos. Ocean traz-nos deste modo mais um brilhante jogo, no género dos clássicos «beat'em'ups» e o estilo é bastante similar a clássicos tais como DOUBLE DRAGON entre outros. DARKMAN é tecnicamente um jogo bem elaborado e, se há algum aspecto negativo que se possa apontar ele é relativo à dificuldade do jogo, um poucoi exagerada!

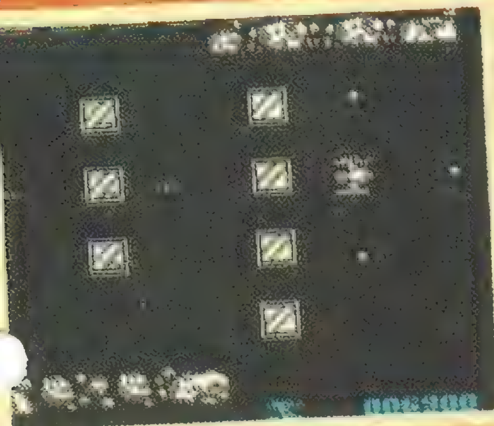
COMPUTADOR: SPECTRUM.
EDITOR: OCEAN
GÉNERO: ACÇÃO.
USA: TECLAS/JOYSTICK
APRESENTAÇÃO: 19.
SOM 128 K: 18.
GRÁFICOS: 19.
USO DA COR: 18.
MOVIMENTO: 17.
ADICTIVIDADE: 19.
TOTAL: 18.
OPINIÃO: UM BOM JOGO, COM ALTA DIFICULDADE!



RODLAND

E eis a versão 8-bits do recente clássico no domínio dos jogos de plataforma, no género de BUBBLE BOBBLE, THE NEWZEALAND STORY... falamos de RODLAND que na versão 16-bits estava excelente e que, nesta versão, só perde pela falta de cor! São trinta e cinco níveis de jogo no mundo da fantasia, com oito tipos de inimigos diferentes e quatro gigantescos monstros guardiões de final de nível. RODLAND é um jogo bastante peculiar e de extrema adictividade, devido, em grande parte, à possibilidade de poderem jogar duas pessoas ao mesmo tempo. Os cenários são os característicos em jogos de plataforma, mas bastante originais e bem elaborados. Pena é a ausência de cor que lhe teria concedido mais créditos a esta versão. No entanto, RODLAND é extremamente jogável, sendo um enorme foco de interesse

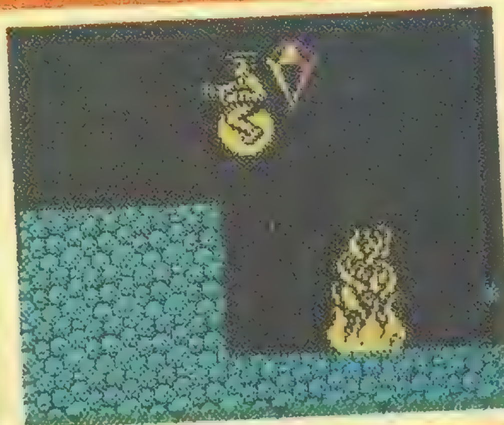
COMPUTADOR: SPECTRUM.
EDITOR: STORM.
GÉNERO: PLATAFORMA.
USA: TECLAS /JOYSTICK.
APRESENTAÇÃO: 17
SOM 128 K: 17.
GRÁFICOS: 19.
USO DA COR: 12.
MOVIMENTO: 19.
ADICTIVIDADE: 20.
TOTAL: 18.
OPINIÃO: UM CLÁSSICO TAMBÉM NOS 8-BITS!



DELTA

Eis-nos perante mais um jogo pertencente à categoria dos denominados «shoot» em «up». Só que desta vez é somente mais um a juntar a tantos outros do mesmo estilo. Realmente, ficamos surpreendidos com a pobreza de ideias implementadas neste jogo. Se ainda estivéssemos naqueles tempos primordiais que levaram ao surgimento dos Spectrum, seria um jogo no mínimo cativante; mas depois de terem surgido clássicos tais como R-TYPE, NEMESIS, URIDIUM, entre muitos outros, deixa de fazer sentido como é possível surgirem ainda jogos como este DELTA. Só mesmo para coleccionadores! Graficamente o jogo é pobre e mesmo a nível de jogabilidade é tão deprimente que a certa altura se torna aborrecido. DELTA é dos tais jogos em que pegamos para ver como é e os abandonamos!

COMPUTADOR: SPECTRUM.
EDITOR: THALAMUS.
GÉNERO: ACÇÃO.
USA: TECLAS/JOYSTICK.
APRESENTAÇÃO: 10.
SOM 48 K: 08.
GRÁFICOS: 12. USO DA COR: 07.
MOVIMENTO: 10. ADICTIVIDADE: 10.
TOTAL: 11.
OPINIÃO: VEJA-O ANTES DE ADQUIRIR!



PSYCHO - HOPPER

Ao jogarmos este jogo um pouco bizarro, deparamo-nos com um tipo metido «à cyber-punk», sentado em cima de uma enorme bola saltitante (o space hopper), armado com uma potente pistola com munição infinita. É este o herói do jogo e é quem controlamos. O nosso objectivo é percorrer o mundo dos sonhos e recolher o maior número possível de cristais brilhantes que preambulam por entre diversos locais estratégicos do cenário deste PSYCHO HOPPER. O jogo em si revela uma aparente simplicidade, mas todo ele resulta numa aventura deveras aliciante de se jogar. O surgir constante dos diversos inimigos do mundo místico confere ao jogo uma adictividade bastante razoável, que é incrementada pela boa jogabilidade do mesmo. PSYCHO SOLDIER é a experimentar!

COMPUTADOR: SPECTRUM.
EDITOR: PLAYERS.
GÉNERO: ACÇÃO.
USA: TECLAS/JOYSTICK.
APRESENTAÇÃO: 16.
SOM 48 K: 16.
GRÁFICOS: 17.
USO DA COR: 17.
MOVIMENTO: 17.
ADICTIVIDADE: 18.
TOTAL: 17.
OPINIÃO: UM JOGO CATIVANTE!



3D PINBALL

Será que simplicidade é a palavra de ordem para os programadores, actualmente? Umas vezes surgem jogos bastante similares a clássicos de outros tempos; outras vezes surgem jogos para serem jogados durante um par de horas e depois arrumar para o lado. 3D PINBALL parece estar integrado nesta última categoria, pois a sua falta de variação de desafios faz aborrecer mesmo os mais interessados deste tipo de jogos. A única mesa de «pinball» deste jogo dispõe de nove «puzzles» para obtermos bónus e não existe outra variação no cenário do jogo. Deste modo 3D PINBALL, apesar da razoável perfeição dos seus gráficos, não consegue cativar os apreciadores deste jogos por muito tempo. Neste domínio, a alternativa continua a ser o TIME SCANNER, da Activision!

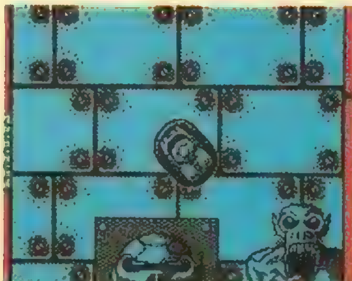
COMPUTADOR: SPECTRUM.
EDITOR: MASTERTRONIC.
GÉNERO: PINBALL.
USA: TECLAS/JOYSTICK.
APRESENTAÇÃO: 14.
SOM 48 K: 17.
GRÁFICOS: 17.
USO DA COR: 17.
MOVIMENTO: 14. ADICTIVIDADE: 11.
TOTAL: 13.
OPINIÃO: POUCO VARIADO: POUCO ADICTIVO!

Cada carta tem resposta

Por JOÃO CRUZ

Efectivamente, um conceito de entreajuda instalou-se definitivamente nestas páginas, com os jovens leitores a servirem de protagonistas numa atitude de cooperação bem louvável neste domínio dos microcomputadores e videojogos. É o tal «dar e receber», tão característico destas páginas, no qual em troca das múltiplas cartas recebidas com variados trabalhos e das muitas solicitações, existe uma retribuição em informação de tal modo que permite uma continuação deveras satisfatória para ambos os lados, dos propósitos a que nos designamos desde o início... E dando continuidade a este «cenário» vamos hoje começar pela carta do Rui Miguel Silva, do lugar do Gontigo — Dume, em Braga, com o telefone 626922, e que gostaria de saber como ultrapassar as barricadas e as portas que surgem nos túneis do jogo NARCO POLICE. Além disto enviou os seguintes Pokes: FERNANDEZ MUST DIE — Poke 36210,67; PLATOON — Poke 31138,0 (granadas infinitas); Poke 31268,0 e Poke 31269,0; RENEGADE — Poke 39804,0 (tempo infinito); Poke 40455,195; SUPER HANG-ON (3.º nível) — Escrever YAULE; SUPER STUTMAN — Teclar BIG SCORE; THUNDERBIRDS — Nas salas escuras teclar P e F; BMX SIMULATOR — Poke 49264,58; AUTOMANIA — Poke 46681,201; KARNOV — Poke 32855,255... Este nosso leitor procura ainda o mapa do ROBOCOP 2. Prosseguimos agora com o pedido do Sérgio Miguel Leite, de Serra Vila Mansores, 4540 Arouca, e que pretende os seguintes Pokes de vidas infinitas dos seguintes jogos: SAI COMBAT, ROCKY, OVERLANDER, BATMAN, ROBIN OF THE WOOD, BUBBLE BOBBLE, SCOOBY DOO, ZORRO e TRANSFORMERS. Temos também a carta de José Luís Fernandes, de Terra Negra — S. João de Ver, 4520 Sta. Maria da Feira, que gostaria de ser informado do modo como introduzir os tão falados Pokes. De Vila Verde escreveu-nos o Ricardo Jorge de Sousa Vieira, da Rua D. Pedro V, 246 — 4730 Vila Verde, dizendo que gostaria de entrar em contacto com jovens possuidores de um Carregador Universal de Código Máquinas e que gostem de programar quer em Basic, quer em Assembler. Além disso, procura possuidores de jogos, tais como: AVENTURA ORIGINAL, FINAL FIGHT, SUPER PANG, CARVALHO, TOI ACID GAME e VENDETTA. E esta semana ficamos por aqui, aguardando como sempre as vossas habituais colaborações nas diversas rubricas desta secção... Escrevam para: Jornal de Notícias — Micromania — Rua de Gonçalo Cristóvão — 4052 Porto Codex.

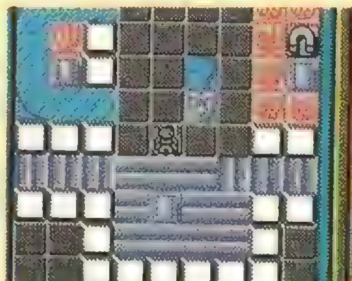
O QUE JÁ SE JOGA...



AUTOCRASH

Quem iria imaginar que, no futuro, aqueles populares carros de choque das feiras de diversões se iriam tornar autênticas competições de vida e morte! Pois foi a ideia trazida a público pelos autores deste AUTOCRASH, um jogo com um argumento simples mas com um bom grau de adictividade. O nosso objectivo é, controlando um dos tais carros de choque, eliminar os nossos adversários, chocando com eles, de modo a obrigá-los a sair projectados para fora dos veículos e depois atropelá-los enquanto procuram um novo carro. De nível para nível, as coisas não variam muito, apesar de surgirem algumas pequenas variantes para tentar apagar uma certa monotonia que, por vezes, se instala, quando jogamos este AUTOCRASH. Enfim, um jogo no mínimo a experimentar!

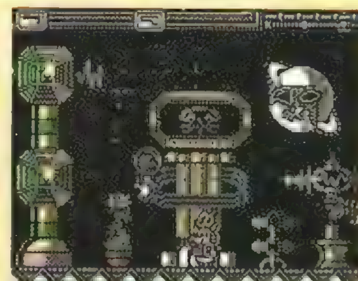
COMPUTADOR: SPECTRUM.
EDITOR: ZIGURAT.
GÉNERO: ACÇÃO.
USA: TECLAS/JOYSTICK.
APRESENTAÇÃO: 17.
SOM 128K: 15.
GRÁFICOS: 17.
USO DA COR: 16.
MOVIMENTO: 16.
ADICTIVIDADE: 17.
TOTAL: 17.
OPINIÃO: UM JOGO DE CERTO MODO ORIGINAL!



CHIP'S CHALLENGE

Nada mais nada menos do que 144 aliciantes níveis de jogo nos esperam neste CHIP'S CHALLENGE, um videojogo muito ao estilo de clássicos como, por exemplo, o GAUTLET, no qual temos que superar vários «puzzles» se pretendermos progredir entusiasticamente de nível para nível. A adição está garantida. O nosso objectivo no jogo é recolhermos todos os famosos Chips que se encontram espalhados no «écran» de jogo, tarefa esta que não é nada fácil pois temos que superar obstáculos que nos tornam a missão difícil, mas bastante aliciante. Há que recolher chaves para abrir portas, mover placas para passarmos lagos ácidos, usar botas para não escorregar no gelo... CHIP'S CHALLENGE é um daqueles desafios que, uma vez experimentados, a adictividade trata-nos de não o deixarmos mais!

COMPUTADOR: SPECTRUM.
EDITOR: US GOLD.
GÉNERO: REFLEXÃO/AVENTURA
USA: TECLAS/JOYSTICK.
APRESENTAÇÃO: 18.
SOM 128K: 16.
GRÁFICOS: 16.
USO DA COR: 16.
MOVIMENTO: 17.
ADICTIVIDADE: 19.
TOTAL: 17.
OPINIÃO:
UM DESAFIO A NÃO PERDER



STARBOWLS

Estamos na presença de uma «arcade-adventure» de produção espanhola e que é a continuação de um clássico no género, que se intitulava NUCLEAR BOWLS. Nesta nova aventura, o nosso herói é transportado até uma base lunar, isto como prémio de ter superado as atribulações da aventura original. Só que o que deviam ser umas férias bem passadas, tomaram-se num pesadelo, pois os alienígenas pretendem conquistar a base lunar, destruindo-a, para depois construírem um centro de operações e atacarem o nosso planeta. O nosso objectivo é percorrer os diversos cenários de jogo, eliminar os inimigos e recolher os objectos que se encontram espalhados em diversos locais estratégicos, de modo a salvarmos a base. STARBOWLS é assim mais uma boa e movimentada aventura...

COMPUTADOR: SPECTRUM.
EDITOR: ZIGURAT.
GÉNERO: ACÇÃO/AVENTURA.
USA: TECLAS/JOYSTICK.
APRESENTAÇÃO: 18.
SOM 128K: 16.
GRÁFICOS: 18.
USO DA COR: 17.
MOVIMENTO: 16.
ADICTIVIDADE: 17.
TOTAL: 17.
OPINIÃO: UM POUCO DIFÍCIL, MAS CATIVANTE!

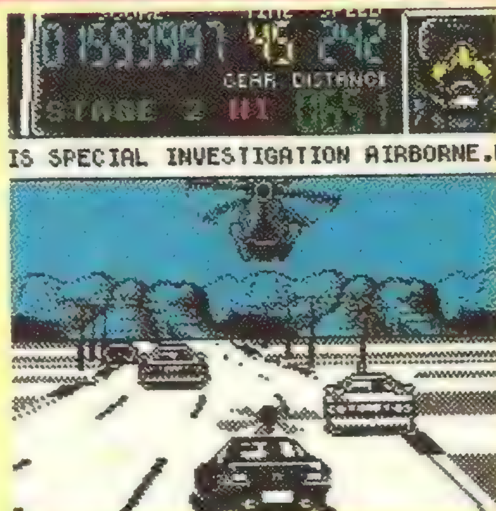
O QUE JÁ SE JOGA...



SPOOKED

Numa altura em que as conversões de jogos originais das máquinas dedicadas chamam as atenções e dominam o micromercado, há que se ver também as pequenas, mas boas «coisas», que vão surgindo neste domínio. É o caso deste SPOOKED que apesar de pertencer à classe dos denominados Budget Games tem ingredientes que nos fazem voltar aos bons velhos tempos das aventuras da companhia ULTIMATE, em jogos tipo UNDERWURLD. Neste SPOOKED, controlamos um pequeno ser que se dedica ao extermínio de fantasmas e que enfrenta os diversos perigos de um castelo assombrado. Recolher os ingredientes para as suas poções, é um dos objectivos primordiais, pois sem isso é impossível exterminar o que quer que seja. Enfim, SPOOKED, apesar de não ser nada de especial, é adictivo!

COMPUTADOR: SPECTRUM.
EDITOR: PLAYERS.
GÉNERO: ACÇÃO-AVENTURA.
USA: TECLAS/JOYSTICK.
APRESENTAÇÃO: 12. SOM 48K: 16.
GRÁFICOS: 14. USO DA COR: 16.
MOVIMENTO: 15.
ADICTIVIDADE: 14.
TOTAL: 14.
OPINIÃO: A EXPERIMENTAR!



CHASE HQ

Epectacular! É como podemos definir a conversão deste CHASE HQ para os Spectrum. Apesar dos sons digitalizados terem sido forçosamente omitidos, toda a emotividade do original está excelentemente bem recriada! Para todos aqueles que ainda não contactaram com CHASE HQ nas máquinas, eis uma breve introdução. O ambiente do jogo é muito ao estilo da série «Acção em Miami» (MIAMI VICE, título original). Pertencemos a uma brigada especial da Polícia que tem de deter perigosos marginais. Como? Conduzindo um potente carro de intersecção, por entre as movimentadas ruas da cidade, de modo a capturar os criminosos que tentam escapar em veículos roubados. A captura é feita, obrigando os marginais a saírem da estrada. CHASE HQ é, sem dúvida, o melhor no género!

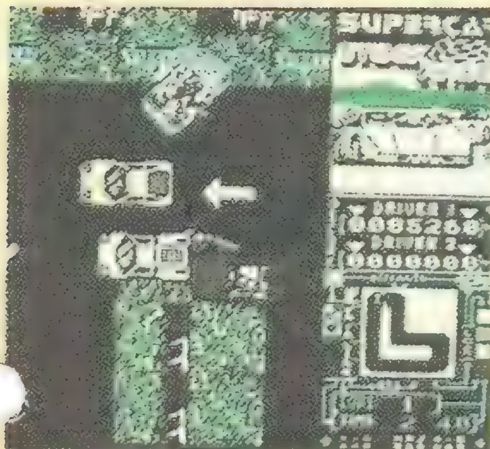
COMPUTADOR: SPECTRUM.
EDITOR: OCEAN.
GÉNERO: ACÇÃO/SIMULAÇÃO.
USA: TECLAS/JOYSTICK.
APRESENTAÇÃO: 19. SOM 48K: 18.
GRÁFICOS: 20. USO DA COR: 18.
MOVIMENTO: 20.
ADICTIVIDADE: 20.
TOTAL: 20.
OPINIÃO: ADICTIVO & ESPECTACULAR!



RATH-THA

Um estranho nome para mais um «shoot'em'up» a juntar aos muitos já existentes no género. O objectivo deste jogo, à parte do já característico slogan «destruir tudo o que nos aparece pela frente», é terminar com os insanos objectivos de uns extraterrestres que pretendem destruir um enorme reservatório espacial que levou anos a construir e que serve de depósito a detritos altamente tóxicos que não podiam ser guardados no nosso planeta. Ora, se os objectivos dos inimigos se vierem a concretizar, as consequências serão trágicas para todo o sistema solar. RATH-THA está dividido em quatro fases: o interior do reservatório, a zona dos geradores, a chuva cósmica e, por último, o interior da gigantesca nave inimiga. RATH-THA, é assim, mais um agradável «shoot'em'up»!

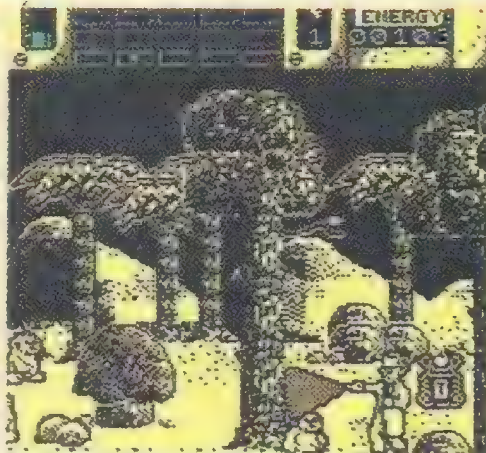
COMPUTADOR: SPECTRUM.
EDITOR: POSITIVE.
GÉNERO: ACÇÃO.
USA: TECLAS/JOYSTICK.
APRESENTAÇÃO: 16. SOM 48K: 15.
GRÁFICOS: 16.
USO DA COR: 16.
MOVIMENTO: 17.
ADICTIVIDADE: 17.
TOTAL: 16.
OPINIÃO: MAIS UM DO GÉNERO!



SUPER STOCK CARS

Imaginem uma corrida de «stock cars» onde os veículos em prova em vez de serem aqueles velhos carros usados são aqueles luxuosos bólides que tanto ambicionámos um dia conduzir (Porsche, Lamborghini, Ferrari, Lotus...). Impossível? Pois nada é impossível no mundo dos videojogos e a prová-lo está este SUPER STOCK CARS. O cenário do jogo e a forma em que disputamos as provas são semelhantes às de clássicos como SUPER SPRINT e outros... Para além disso, é-nos dado um pequeno mapa do percurso, indicando-nos a nossa situação em relação aos nossos adversários. Neste SUPER STOCK CARS podem participar dois jogadores e o objectivo é o de percorrer várias voltas em cada percurso, lutando para não sermos colocados fora de prova pelos nossos adversários.

COMPUTADOR: SPECTRUM
EDITOR: MASTERTRONIC.
GÉNERO: SIMULAÇÃO CARROS.
USA: TECLAS/JOYSTICK.
APRESENTAÇÃO: 17.
SOM 48 K: 17.
GRÁFICOS: 17.
USO DA COR: 16.
MOVIMENTO: 17.
ADICTIVIDADE: 19.
TOTAL: 16.
OPINIÃO: UM BOM JOGO PARA DOIS!



TIME MACHINE

Vivid Images, os programadores-autores do já clássico HAMMERFIST, estão de volta com um novo videojogo de nome TIME MACHINE, no qual controlamos um peculiar cientista que, vítima de um acto terrorista, foi projectado no espaço temporal dentro da sua própria máquina do tempo. Durante essa atribulada viagem, o cristal, que assegurava o regresso do nosso herói aos nossos dias, perdeu-se, deixando o cientista a braços com um delicado problema. TIME MACHINE é uma verdadeira «arcade-adventure», na qual temos que percorrer as diversas fases de jogo, resolvendo os variados «puzzles» necessários para cumprirmos o nosso objectivo. Momentos há, no decorrer da nossa acção, em que temos constantemente que avançar e recuar de nível para nível, para termos sucesso.

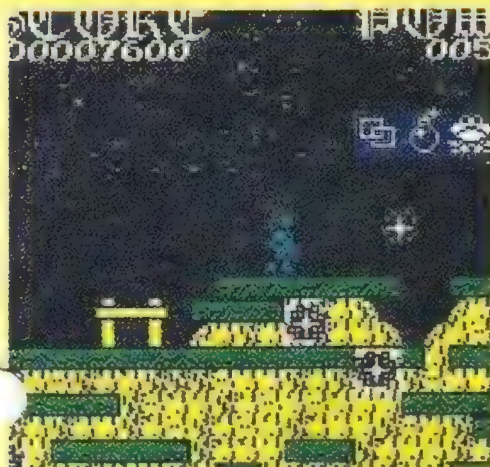
COMPUTADOR: SPECTRUM.
EDITOR: VIVID IMAGE.
GÉNERO: ACÇÃO/AVENTURA.
USA: TECLAS/JOYSTICK.
APRESENTAÇÃO: 19.
SOM 128 K: 18.
GRÁFICOS: 19.
USO DA COR: 18.
MOVIMENTO: 17. ADICTIVIDADE: 18.
TOTAL: 18.
OPINIÃO: EXCELENTE AVENTURA!



SATAN

A empresa espanhola Dinamic lança mais um dos seus característicos videojogos no micromercado, tratando-se desta vez de SATAN, um jogo muito ao estilo de BARBARIAN 2 e RASTAN SAGA. Neste jogo, controlamos um místico herói que, percorrendo os terríveis domínios do Senhor do Mal (Satan), se vê cercado de seres bizarros e monstros descomunais que tentam a todo o custo impedir a nossa progressão no jogo. SATAN está dividido em duas partes, sendo a primeira no estilo «arcade» e a segunda fase com o factor estratégico incluido, pois temos que percorrer todo o mapeado das cavernas dos domínios de SATAN. Tecnicamente, o conteúdo do jogo está bastante aceitável, apesar do monocronismo acentuado. Na animação atinge um nível bastante razoável.

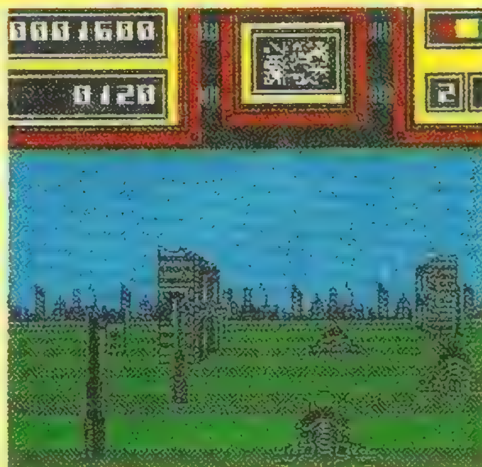
COMPUTADOR: SPECTRUM.
EDITOR: DINAMIC.
GÉNERO: ACÇÃO/AVENTURA.
USA: TECLAS/JOYSTICK.
APRESENTAÇÃO: 17.
SOM 48 K: 16.
GRÁFICOS: 18.
USO DA COR: 15.
MOVIMENTO: 18. ADICTIVIDADE: 18.
TOTAL: 17.
OPINIÃO: UM JOGO PARA HERÓIS!



DRAGON SLAYER

E voltamos nós ao mundo da fantasia, repleto de magia, duendes, dragões chineses, medusas, esqueletos, demónios, e todo um lote de bruxarias místicas. Neste mundo tão peculiar, controlamos um jovem aventureiro em busca de fama e fortuna. No entanto, como referimos, os perigos espreitam a todos os cantos do percurso levado a cabo pelo nosso intrépido herói. Mas falemos dos factos reais deste jogo... Tecnicamente, este SUPER DRAGON SLAYER apresenta-se-nos como se fosse programado por algum experiente programador que teve um terrível desgosto! Os gráficos são pobres e aliados a um amontoar de cores, originam uma aberração jogável de índices de programação primitivos. SUPER DRAGON SLAYER é só mesmo para aqueles que coleccionam jogos!

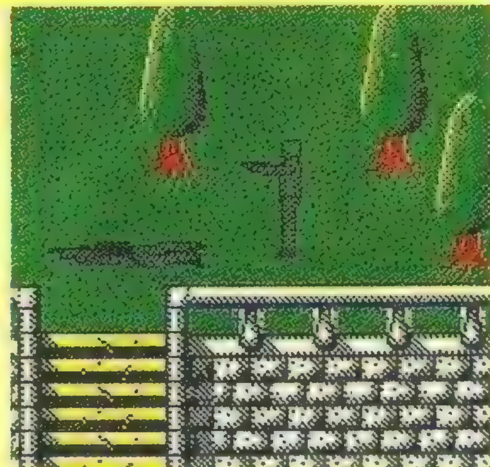
COMPUTADOR: SPECTRUM.
EDITOR: CODEMASTERS.
GÉNERO: ACÇÃO/AVENTURA.
USA: TECLAS/JOYSTICK.
APRESENTAÇÃO: 10.
SOM 48 K: 09.
GRÁFICOS: 11.
USO DA COR: 08.
MOVIMENTO: 13. ADICTIVIDADE: 07.
TOTAL: 09.
OPINIÃO: IDEIAS NOBRES, NUM JOGO POBRE!



FUTURE BYKE

Eis-nos perante um programa que reúne todas as condições para os apreciadores de videojogos, com lotes de destruição a alta velocidade. Trata-se de FUTURE BIKE SIMULATOR, no qual somos os orgulhosos possuidores de uma moto futurista, isenta de rodas e com poder de levitação. Participamos numa mortífera corrida, flutuando a 300 km/h, pelas degradadas estradas de uma cidade futurista, destruída por uma das tão badaladas guerras nucleares. Mas não é só desviar dos obstáculos, há que abater os nossos inimigos e, além das armas que dispomos inicialmente, podemos periodicamente adquirir outras em lojas estrategicamente situadas em diversos pontos do circuito. FUTURE BIKE SIMULATOR não é muito original, mas é, sem dúvida, adictivo!

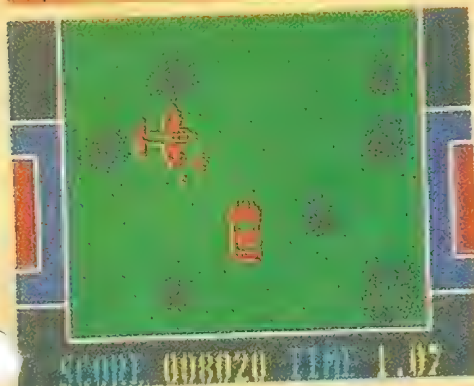
COMPUTADOR: SPECTRUM.
EDITOR: HI-TECH.
GÉNERO: ACÇÃO/SIMULAÇÃO.
USA: TECLAS/JOYSTICK.
APRESENTAÇÃO: 16.
SOM 48 K: 17.
GRÁFICOS: 18.
USO DA COR: 18.
MOVIMENTO: 19.
ADICTIVIDADE: 19.
TOTAL: 18.
OPINIÃO: JOGAR A ALTA VELOCIDADE!



BEVERLY HILLS COP

Depois de termos elogiado a versão para os computadores de 16-bits desta conversão do famoso filme O CAÇA-POLÍCIAS (BEVERLY HILLS COP, no título original), eis-nos a dar uma apreciação a esta versão para o 8-bits. E a nossa opinião fica assente na desilusão à qual se remeteu o jogo nesta versão. Graficamente, está pobre, principalmente nas zonas denominadas de «beat'em'up». Nos níveis a 3 D, o jogo torna-se mais aceitável, mas, mesmo assim, não dá para cobrir a má impressão com que ficamos a nível global, em relação a esta versão deste BEVERLY HILLS COP para os Spectrum. É claro que já se aguardava um decréscimo de qualidade técnica desta versão, mas nunca esperávamos que viesse a desiludir tanto. BEVERLY HILLS COP desaponta nos 8-bits!

COMPUTADOR: SPECTRUM.
EDITOR: TYNESOFT.
GÉNERO: ACÇÃO/AVENTURA.
USA: TECLAS/JOYSTICK.
APRESENTAÇÃO: 12.
SOM 48 K: 10.
GRÁFICOS: 12.
USO DA COR: 14.
MOVIMENTO: 11.
ADICTIVIDADE: 13.
TOTAL: 12.
OPINIÃO: UMA DESILUSÃO!



TURBO KING

À primeira vista pensei que este jogo fosse uma reedição de um outro jogo, o SUPER STUNTMAN, mas quando deparei com a qualidade do mesmo e com as «inovações», apercebi-me de que realmente se tratava de mais um jogo. Isto só para salientar até onde vai a originalidade deste AMERICAN TURBO KING, também muito ao estilo do clássico SPY HUNTER. No jogo controlamos um carro desportivo, visto de cima, e estamos numa corrida (contra quem?) constituída por cinco fases, na qual podemos abater todos os obstáculos móveis, terrestres e aéreos, que nos surgem pelo caminho. TURBO KING é deveras decepcionante a nível da originalidade e possui, a nível de cenários, uma enorme falta de criatividade e mesmo de cuidado na programação!

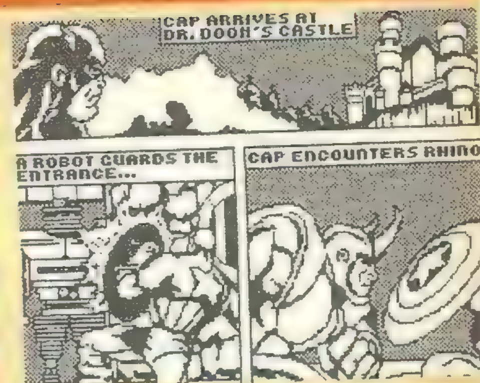
COMPUTADOR: SPECTRUM.
EDITOR: MASTERTRONIC.
GÉNERO: ACÇÃO/SIMULAÇÃO.
USA: TECLAS/JOYSTICK.
APRESENTAÇÃO: 13.
SOM 48 K: 12.
GRÁFICOS: 10.
USO DA COR: 12.
MOVIMENTO: 14.
ADICTIVIDADE: 10.
TOTAL: 12.
OPINIÃO:
HÁ TANTA COISA MELHOR!



KLAX

Primeiro surgiu TETRIS e as ideias ganharam vida na mente dos programadores com o intuito de buscarem algo ainda mais original e jogável. Eis que nos surge KLAX! Realmente ninguém pode afirmar que todas as ideias já foram exploradas no domínio dos jogos de computador... E a provar o facto temos este excelente jogo, no qual controlamos um pequeno rectângulo receptor de coloridas peças uniformes que deslizam sob um tapete-rolante de cinco vias. O nosso objectivo neste KLAX é juntar três peças da mesma cor, quer na horizontal, ou vertical, quer mesmo na diagonal. Quando o nosso objectivo é alcançado as peças vão desaparecendo do nosso depósito e, deste modo, vamos acumulando pontuação. Enfim, KLAX é um jogo repleto de originalidade e muita adictividade!

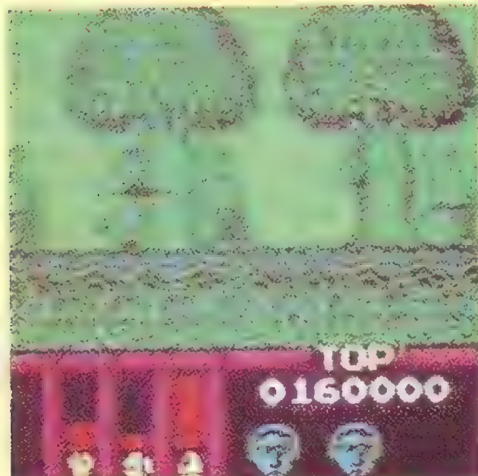
COMPUTADOR: SPECTRUM.
EDITOR: DOMARK.
GÉNERO: REFLEXOS MENTAIS.
USA: TECLAS/JOYSTICK.
APRESENTAÇÃO: 20.
SOM 48 K: 17.
GRÁFICOS: 19.
USO DA COR: 20.
MOVIMENTO: 20.
ADICTIVIDADE: 20.
TOTAL: 20.
OPINIÃO:
MAIS DO QUE ADICTIVO!



DR. DOOM'S REVENGE

Eis-nos perante um jogo que, no mínimo, chamará as atenções de todos aqueles que se interessam pelos heróis da banda desenhada, neste caso os da Marvel. DR. DOOM'S REVENGE é o jogo e está baseado numa B.D. com o mesmo título, onde dois dos heróis mais famosos da Marvel, o HOMEM-ARANHA e o CAPITÃO AMÉRICA, unem forças para terminar com os planos maléficos de destruição massiva do terrível Dr. DESTINO. No seu aspecto geral este DR. DOOM'S REVENGE apresenta-se como se a banda desenhada tivesse ganho vida no computador, mas tal não foi alcançado com perfeição (pelo menos a que seria desejável), e o jogo em si cai numa série de aspectos negativos que lhe retiram muita credibilidade. Enfim, neste domínio há muito ainda por explorar...

COMPUTADOR: SPECTRUM.
EDITOR: TITUS.
GÉNERO: ACÇÃO/AVENTURA.
USA: TECLAS/JOYSTICK.
APRESENTAÇÃO: 17.
SOM 48 K: 16.
GRÁFICOS: 18.
USO DA COR: 13.
MOVIMENTO: 11.
ADICTIVIDADE: 15.
TOTAL: 14.
OPINIÃO:
A EXPERIMENTAR!



THE MUTIES...

Esta é a história de Brad, um camiohista musculado que vive os seus dias descansado até ao dia em que lhe roubam o que ele mais adora na vida: o camião! Eis uma pequena introdução para mais um jogo a juntar aos muitos da série «Rambomania». THE MUTIES STOLE MY TRUCK pertence à classe dos jogos denominados «budget», onde geralmente a originalidade é um factor praticamente desprezado, só tendo como objectivo tornar-se mais um programa comercial. Graficamente, este jogo é agradável nos três longos níveis que o compõem. No entanto, é no aspecto da animação e repetição de ideias que o jogo fracassa. THE MUTIES STOLE MY TRUCK, apesar de possuir uma razoável adictividade, inerente a este género de jogos, não nos traz nada de novo!

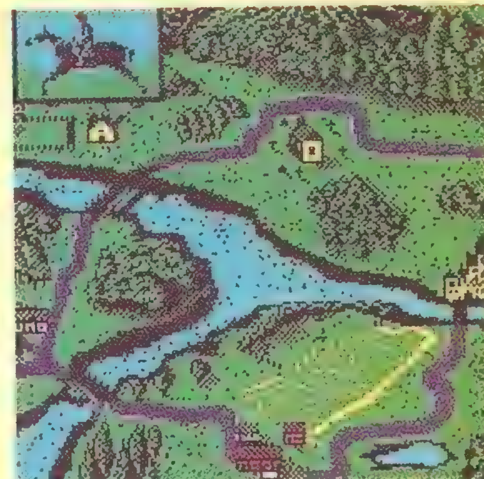
COMPUTADOR: SPECTRUM.
EDITOR: IN-HOUSE.
GÉNERO: ACÇÃO.
USA: TECLAS/JOYSTICK.
APRESENTAÇÃO: 12.
SOM 48K: 13.
GRÁFICOS: 15. USO DA COR: 13.
MOVIMENTO: 11. ADICTIVIDADE: 14.
TOTAL: 13.
OPINIÃO: MAIS UM NO GÉNERO!



SUPER TANK SIMULATOR

Mais um jogo produzido pela empresa de vídeo-jogos Code Masters, especialista no ramo dos jogos pertencentes à classe dos denominados «budget games». Desta vez trata-se de SUPER TANK SIMULATOR e, como já é habitual neste género de programas, a originalidade é quase nula. No entanto, este programa alterna entre o característico «shoot' em'up» e o estilo do clássico OPERATION WOLF, no final de cada um dos cinco níveis de jogo. No jogo, controlamos um pequeno tanque de combate, tendo como missão destruir tudo o que é hostil e, ao mesmo tempo, tentar encontrar o caminho certo que nos levará ao final do nível. SUPER TANK SIMULATOR, graficamente está bastante aceitável e a jogabilidade é um dos seus pontos mais destacados. Enfim, agrada!

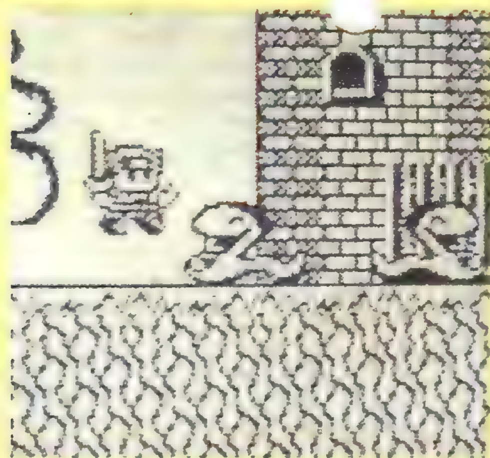
COMPUTADOR: SPECTRUM.
EDITOR: CODE MASTERS.
GÉNERO: ACÇÃO.
USA: TECLAS/JOYSTICK.
APRESENTAÇÃO: 14.
SOM 48K: 12.
GRÁFICOS: 14. USO DA COR: 13.
MOVIMENTO: 15. ADICTIVIDADE: 17.
TOTAL: 14.
OPINIÃO: UM BOM JOGO!



IRON LORD

Estamos na presença de um vídeo-jogo que conjuga vários estilos diferentes, interligados entre si, dando como resultado uma excelente vídeo-aventura. Conjugando aventura, estratégia e acção, este IRON LORD, produto original da empresa de «software» francesa Ubisoft, remete-nos para o mundo da Idade Média. No jogo, somos um nobre cavaleiro que, regressando à terra natal, encontra tudo do avesso! O trono foi retirado a seu pai pelo maléfico tio e a miséria reina pelo reino. O nosso herói encontra-se privado de toda a herança que o seu pai conquistara ao longo de anos martiriosos. Enfim, o caos... Cabe-nos a nós ajudar o herói a formar um exército para derrubar o seu tirano tio que usurpou o poder! IRON LORD resulta, assim, num excelente programa para aventureiros!

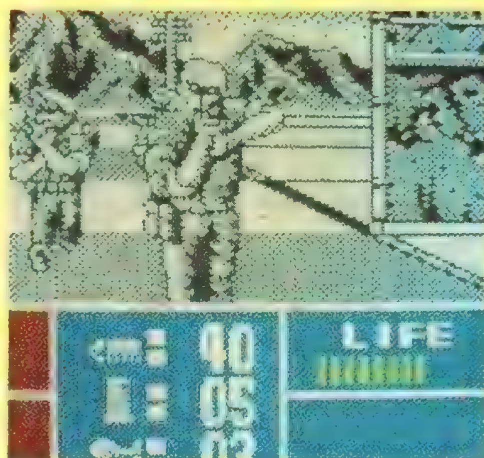
COMPUTADOR: SPECTRUM.
EDITOR: UBISOFT.
GÉNERO: ACÇÃO/AVENTURA.
USA: TECLAS/JOYSTICK.
APRESENTAÇÃO: 17.
SOM 48K: 15.
GRÁFICOS: 18. USO DA COR: 16.
MOVIMENTO: 12. ADICTIVIDADE: 17.
TOTAL: 17.
OPINIÃO: PARA APRECIADORES!



SUPER WONDERBOY

Após o tremendo sucesso que foi o original WONDERBOY, eis que finalmente nos chega às mãos a sequela desse mesmo jogo e que traz por título SUPER WONDERBOY. Todos os personagens estão minuciosamente caracterizados, tal como no original e, desta vez, o nosso herói tem que enfrentar problemas sérios no seu mundo místico, denominado Monsterland. Pelo percurso, o nosso peculiar personagem deve recolher vários elementos de um tesouro que lhe virão a ser úteis na aquisição de novos elementos que o ajudarão a cumprir a sua missão. Ao todo, são quinze os níveis que compõem este SUPER WONDERBOY e, no final de cada um, há um inimigo de maior «gabarito» para enfrentar. Enfim, no género dos jogos de plataforma, este SUPER WONDERBOY é considerado um clássico no género!

COMPUTADOR: SPECTRUM.
EDITOR: ACTIVISION.
GÉNERO: ACÇÃO/PLATAFORMA.
USA: TECLAS/JOYSTICK.
APRESENTAÇÃO: 17.
SOM 48K: 15.
GRÁFICOS: 17. USO DA COR: 15.
MOVIMENTO: 17. ADICTIVIDADE: 19.
TOTAL: 17.
OPINIÃO:
UMA REEDIÇÃO DE UM CLÁSSICO!



OPERATION THUNDERBOLT

Estamos perante a conversão de uma das mais adictivas máquinas de jogos de 1989. Trata-se OPERATION THUNDERBOLT, ou, se preferirem, OPERATION WOLF 2. Toda a emotividade do enorme sucesso que foi a primeira versão está de volta, e com novos aliciantes, para tornarem esta sequência num verdadeiro clássico do género. Entre as inovações mais salientes destacamos a possibilidade de poderem jogar dois jogadores ao mesmo tempo (aumentando em muito a adictividade), usar mira laser, uma perspectiva tridimensional animada muito mais apurada... Enfim, OPERATION THUNDERBOLT é sem dúvida uma das mais brilhantes conversões de 89, oferecendo-nos gráficos e efeitos sonoros bastante aceitáveis nesta conversão para os computadores de 8-bits. A emoção está garantida!

COMPUTADOR: SPECTRUM.
EDITOR: OCEAN.
GÉNERO: ACÇÃO.
USA: TECLAS/JOYSTICK.
APRESENTAÇÃO: 17.
SOM 48K: 17.
GRÁFICOS: 19. USO DA COR: 17.
MOVIMENTO: 17. ADICTIVIDADE: 20.
TOTAL: 18.
OPINIÃO:
TREMENDAMENTE ADICTIVO!



POWERDRIFT

Seguindo o sucesso do ano passado (1988) que foi a conversão do famoso jogo de corrida em auto-estrada, o OUT-RUN, eis que nos surge, desta vez, POWERDRIFT, a conversão de um jogo muito ao estilo do anterior êxito da Sega e cuja máquina original é uma das mais espectaculares do recente ano que findou. Chegou a colocar-se em causa a conversão deste jogo para os microcomputadores domésticos, especialmente para os 8-bits, mas esse projecto ambicioso veio a concretizar-se, tendo os possuidores dos modelos 48K uma versão multiload ao passo que os de 128K podem carregar todas as fases de uma só vez. POWERDRIFT está bastante limitado em relação ao original, mas tanto a nível gráfico como sonoro e de animação, está bastante aceitável para os computadores em questão.

COMPUTADOR: SPECTRUM.
EDITOR: ACTIVISION.
GÉNERO: SIMULAÇÃO DE CARROS.
USA: TECLAS/JOYSTICK.
APRESENTAÇÃO: 17.
SOM 128K: 18.
GRÁFICOS: 18. USO DA COR: 18.
MOVIMENTO: 16. ADICTIVIDADE: 20.
TOTAL: 18.
OPINIÃO:
BOA CONVERSÃO!!!



HAMMERFIST

Eis um breve resumo do argumento deste excelente jogo de acção... Tudo se passa no futuro, onde o domínio sobre a holografia é total e há quem se aproveite desse facto para, uma vez mais, subjugar a humanidade. No entanto, algo corre mal a esse malfeitor, não conseguindo impedir distúrbios graves a nível dos mundos paralelos criados pela holografia. E eis que nesse caos surgem dois heróis, Hammerfist e Metalisis, que juntam esforços e habilidades para superarem cada uma das dificuldades impostas pelos diferentes mundos holográficos em que estão activos. Um pouco confuso, não é? Mas o melhor que têm a fazer é jogar este excelente HAMMERFIST pois, tecnicamente, é soberbo e delicia todos os apreciadores de jogos de pura acção.

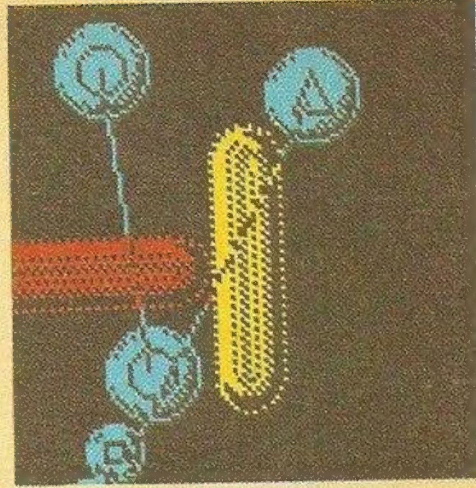
COMPUTADOR: SPECTRUM.
EDITOR: ACTIVISION.
GÉNERO: ACÇÃO.
USA: TECLAS/JOYSTICK.
APRESENTAÇÃO: 18.
SOM 48 K: 18.
GRÁFICOS: 19.
USO DA COR: 17.
MOVIMENTO: 19.
ADICTIVIDADE: 20.
TOTAL: 18.
OPINIÃO: ACÇÃO A VALER!



RAINBOW ISLANDS

Nunca o clássico BUBBLE BOBBLE deu tanto prazer a jogar como este soberbo RAINBOW ISLANDS ou, se preferirem, BUBBLE BOBBLE 2. O argumento deste tremendo clássico jogo de plataformas baseia-se no salvamento dos arco-íris da extinção e, para tal, há que percorrer as sete ilhas mágicas do mundo da fantasia, evitando todos os seres maléficos que por elas perambulam e que os oceanos «afoguem» todas as nossas esperanças de levarmos a bom termo a nossa missão. RAINBOW ISLANDS, repleto de pormenores técnicos, é possuidor de uma adictividade sem precedentes. Os gráficos, os cenários, os personagens, os efeitos sonoros, todos estes factores se conjugam perfeitamente, conferindo a este jogo todo um colorido, tanto a nível visual, como a nível emocional!

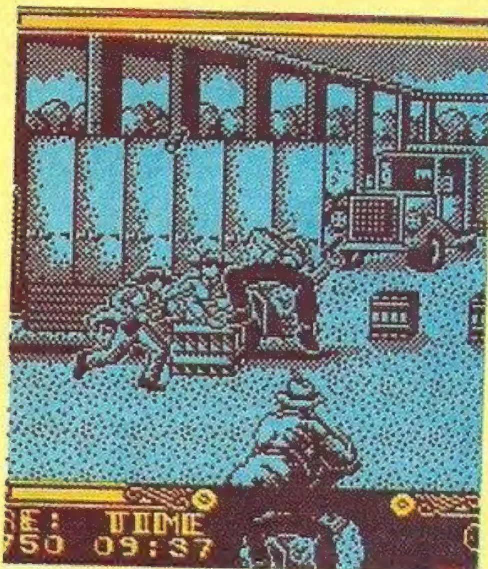
COMPUTADOR: SPECTRUM.
EDITOR: OCEAN.
GÉNERO: ACÇÃO/PLATAFORMA.
USA: TECLAS/JOYSTICK.
APRESENTAÇÃO: 20.
SOM 48 K: 18.
GRÁFICOS: 20. USO DA COR: 20.
MOVIMENTO: 20. ADICTIVIDADE: 20.
TOTAL: 20.
OPINIÃO: UM CLÁSSICO SEM PRECEDENTES!



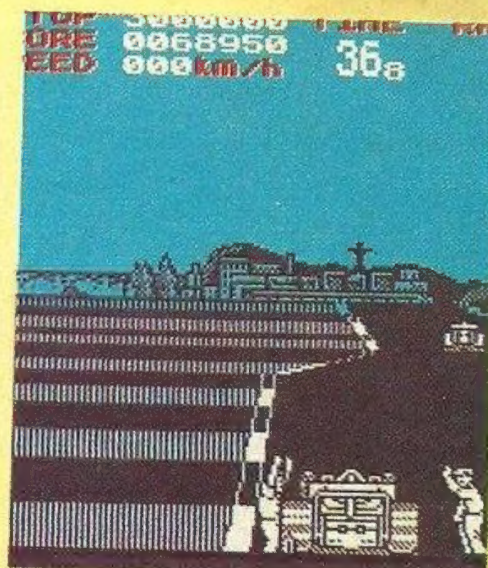
E-MOTION

Este vídeojogo transmite-nos logo à primeira vista um diferente lote de «e-moções». Olhando para a sua apresentação temos uma ideia de um jogo simplista. Jogando-o somos cativados pela sua complexidade que lhe confere uma adictividade digna de um TETRIS e outros jogos do género. E-MOTION é, no aspecto visual, uma visão «ao microscópio» de um relativo número de átomos. Confuso? Então vejam a que se resume o objectivo deste «quebra-cabeças»... De um determinado conjunto de bolas apresentadas no «écran», temos de agitar todas as que se apresentam semelhantes e, deste modo, as fazemos desaparecer. Isto com a ajuda da nossa pequena nave «à la ASTEROIDS»! Se errarmos, as bolas multiplicam-se e temos um tempo-limite... Enfim, só jogando este E-MOTION o percebemos!

COMPUTADOR: SPECTRUM.
EDITOR: US GOLD.
GÉNERO: JOGO «PUZZLE».
USA: TECLAS/JOYSTICK.
APRESENTAÇÃO: 18. SOM 48 K: 15.
GRÁFICOS: 17. USO DA COR: 17.
MOVIMENTO: 18. ADICTIVIDADE: 19.
TOTAL: 17.
OPINIÃO: PARA «CRACKS» MENTAIS!







UNTOUCHABLES

A acção deste jogo decorre em 1930, na cidade de Chicago, num período de constante corrupção liderado por um gangster famoso, Al Capone. Protegido por altas individualidades no próprio governo da época, encobrindo todos os actos ilegais que ele e seus comparsas praticavam, Al Capone, com a sua vasta rede criminosa, pensa poder atingir todos os pontos que desejar da sociedade. De modo a impedir esta propagação de crime e da corrupção, veio directamente de Washington Eliot Ness, um agente intocável da polícia. Eis uma curta introdução a este UNTOUCHABLES, baseado no filme OS INTOCÁVEIS que já passou nos «écrans» das salas de cinema nacionais. O jogo é composto por seis fases, cada uma delas representando uma das populares cenas do filme.

COMPUTADOR: SPECTRUM.
EDITOR: OCEAN.
GÉNERO: ACÇÃO.
USA: TECLAS/JOYSTICK.
APRESENTAÇÃO: 17. SOM 48K: 17.
GRÁFICOS: 18. USO DA COR: 13.
MOVIMENTO: 17. ADICTIVIDADE: 19.
TOTAL: 17.
OPINIÃO: UM JOGO BRILHANTE!

ALTERED BEAST

Eis-nos perante um jogo que aborda os seres mitológicos... ZEUS reanima um dos seus melhores guerreiros, com um raio de vida, permitindo que ele volte a sair da tumba onde se encontrava. A missão é salvar ATHENA, a bela deusa, das garras do terrível Nelf mestre dos demónios. Controlando o jovem guerreiro renascido, para alcançar o nosso objectivo. A atmosfera é aterradora; a magia ronda em cada recanto; o medo e a coragem entrelaçam-se num ambiente místico. ALTERED BEAST é uma conversão de uma máquina de jogos dedicada, tendo os gráficos e cenários como principais focos de atracção. O jogo em si cativa pela sua espectacularidade. ALTERED BEAST é para experimentarem!

COMPUTADOR: SPECTRUM.
EDITOR: ACTIVISION.
GÉNERO: ACÇÃO.
USA: TECLAS/JOYSTICK.
APRESENTAÇÃO: 18. SOM 48K: 13.
GRÁFICOS: 17. USO DA COR: 15.
MOVIMENTO: 17. ADICTIVIDADE: 19.
TOTAL: 17.
OPINIÃO: A JOGAR SEM MEDO!!!

CONTINENTAL CIRCUS

O tema deste jogo não tem nada de original em relação aos videojogos que foram já produzidos. Trata-se do mundo da Fórmula Um e de todos os seus atractivos. Sendo mais uma conversão de um popular jogo das máquinas, este CONTINENTAL CIRCUS tem como principal ponto de destaque a sua enorme adictividade. O objectivo é o mesmo de um antigo jogo do género, o ROAD RACE, em que partindo de uma posição inicial bastante fraca no «ranking» de posições, temos que de prova para prova diminuir essa desvantagem, tendo para tal que cumprir todos os «check-points» e ultrapassar o maior número de carros possível. Detalhes como ser assistidos na box quando há uma avaria, ou colisão, dão a este CONTINENTAL CIRCUS uma nova vida nos jogos do género.

COMPUTADOR: SPECTRUM.
EDITOR: VIRGIN GAMES.
GÉNERO: SIMULAÇÃO F1.
USA: TECLAS/JOYSTICK.
APRESENTAÇÃO: 16. SOM 48K: 16.
GRÁFICOS: 15. USO DA COR: 13.
MOVIMENTO: 16. ADICTIVIDADE: 18.
TOTAL: 16.
OPINIÃO: UM BOM JOGO!!!

Uma roda viva!

Por JOÃO CRUZ

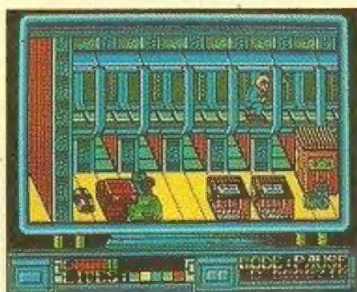
O intercâmbio que se estabelece semanalmente entre esta secção e os seus leitores, torna-se de facto numa roda vida, pois os assuntos surgem uns atrás dos outros devido às constantes e agradáveis solicitações que nos são dirigidas por carta...

E começamos hoje pela missiva enviada pelas irmãs (é verdade, duas jovens) Sandra e Anabela Machado, da Rua de S. Dinis, 368-3.º, 4200 Porto, com o tel. 820389, que iniciam dizendo que adoram jogar computador, gostam imenso de ler a secção «MICROMANIA» da JND, e também nos solicitam sistematicamente para aumentarmos o número de páginas... Estas duas leitoras gostariam que as ajudassem a introduzir POKES no SPECTRUM 48K e pedem também «dicas» para o seguinte lote de programas: MIDNIGHT RESISTANCE, SHADOW WARRIORS, ASTRO MARINE CORPS, e STRIDER 1 e 2. E terminam enviando os seguintes POKES & DICAS muito especiais: POKE CHINÊS – POKE 23607,0; POKE NORMAL – POKE 23607,60; POKE DE EFEITO AO CARREGAR EDIT – POKE 23572,2; POKE 23572,0; POKE 23572,100; POKE 23572,6; POKE DE CRASH AO FAZER LIST – POKE 23579,100; POKE 23578,9; POKE DAS MAIÚSCULAS – POKE 23760,8; POKE ANTIPIRATA – POKE 23570,2; POKE PARA COLOCAR UMA LINHA ZERO – POKE 23756,0; POKE PARA PASSAR A LINHA ZERO A n – POKE 23756,n; POKE PARA EVITAR AS MENSAGENS DE INVALID COLOR – POKE 23760,13; POKE 23761,128; e agora uns RANDOMIZES interessantes: RANDOMIZE USR 1234; RANDOMIZE USR 4567; RANDOMIZE USR 7890; RANDOMIZE USR 1290; RANDOMIZE USR 234; RANDOMIZE USR 78; RANDOMIZE USR 1297; RANDOMIZE USR 2000; RANDOMIZE USR 1276; RANDOMIZE PARA APAGAR A MEMÓRIA – RANDOMIZE USR 0; e para terminar a colaboração destas leitoras, temos ainda o seguinte: PARA O «ECRAN» DE APRESENTAÇÃO APARECER DE REPENTE, colocar o INK = PAPER + CLS + POKE 23624,0 (se o PAPER = 0) + RANDOMIZE USR; PARA PROTEGER PROGRAMAS – 1 IF INKEY§ «A» THEN NEW.

E após esta extensa colaboração, vamos a mais uma solicitação por hoje e que nos foi dirigida pelo António Jorge Teixeira, da Rua de Sacadura Cabral, 140, Pedrouços, 4445 Ermesinde, que gostaria de entrar em contacto com outros leitores desta secção, pois tem bastante dificuldade em encontrar locais onde possa adquirir as novidades em jogos aqui apresentadas e procura especialmente o jogo LOOPZ.

Quem puder ajudar este leitor, já sabe como proceder. E por hoje é tudo; cá ficamos a aguardar as vossas sempre preciosas colaborações.

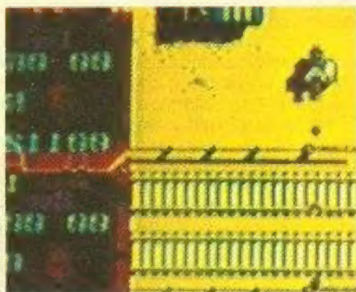
O QUE JÁ SE JOGA...



RESCATE EN EL GOLFO

Trata-se de mais uma produção de «software» de uma empresa espanhola e que nos traz a história de uma jovem raptada por terroristas iraquianos e aprisionada no interior de um avião comercial, juntamente com outros reféns. O amado da jovem, e herói desta história, controlado por nós, vai fazer de tudo para a salvar; só que em vez de usar qualquer tipo de arma, usa simplesmente a sua habilidade nas artes marciais. RESCATE EN EL GOLFO está dividido em duas fases distintas e onde o nosso herói terá que ter muita perícia e cabeça fria, para superar as dificuldades impostas pelos bandidos durante o jogo. RESCATE EN EL GOLFO tecnicamente está bastante aceitável e com um bom nível de adictividade, o que por si só já se torna suficiente para mais um sucesso!

COMPUTADOR: SPECTRUM.
EDITOR: OPERASOFT.
GÉNERO: ACÇÃO.
USA: TECLAS/JOYSTICK.
APRESENTAÇÃO: 18.
SOM 128K: 17.
GRÁFICOS: 17.
USO DA COR: 17.
MOVIMENTO: 16.
ADICTIVIDADE: 18.
TOTAL: 17.
OPINIÃO:
UM BOM JOGO DE ACÇÃO!



SWIV

Muitos denominam este videojogo como o sucessor do clássico SILKWORM e com toda a razão, pois o argumento é o mesmo só que, em vez de um «scrool» horizontal temos um vertical. Além disso, é um jogo tremendamente adictivo e tem por nome SWIV. Trata-se de um jogo de acção, para um ou dois jogadores, em que um domina os céus com um helicóptero e o outro devasta as actividades inimigas terrestres com um jipe. As dificuldades em matéria de obstáculos são mais vantajosas para o helicóptero, mas o maior poder de fogo pertence ao jipe. E o objectivo é sagrado: eliminar tudo o que possa surgir pela frente. SWIV está tecnicamente perfeito, em gráficos, cores, movimento... A adictividade é de tal modo expressiva que facilmente o coloca como um dos melhores jogos jamais produzidos!

COMPUTADOR: SPECTRUM.
EDITOR: STORM.
GÉNERO: ACÇÃO.
USA: TECLAS/JOYSTICK.
APRESENTAÇÃO: 20.
SOM 128K: 19.
GRÁFICOS: 20.
USO DA COR: 20.
MOVIMENTO: 20.
ADICTIVIDADE: 20.
TOTAL: 20.
OPINIÃO: UM SUCESSO SEM PAR!!!



RBI BASEBALL

Talvez estejamos perante um desporto não muito popular a nível nacional e mesmo europeu, uma vez que é tipicamente um desporto americano; mas devido à sua popularidade nos Estados Unidos, eis que o interesse e a curiosidade ficam despertos e a vontade de experimentar é enorme... referimo-nos ao basebol, mais concretamente ao jogo RBI BASEBALL. Bom, para este jogo recomendamos a todos aqueles que o desejam jogar, que dêem uma vista de olhos pelo manual das regras do basebol primeiro e depois experimentem este RBI BASEBALL. Tecnicamente este jogo está muito bem apresentado, com o «écran» dividido em vários cenários, mostrando vários pontos vitais do terreno de jogo. Gráfica e sonoramente está bastante aceitável, o que por si só já é bom!

COMPUTADOR: SPECTRUM.
EDITOR: DOMARK.
GÉNERO: DESPORTO.
USA: TECLAS/JOYSTICK.
APRESENTAÇÃO: 16.
SOM 128K: 17.
GRÁFICOS: 17.
USO DA COR: 17.
MOVIMENTO: 16.
ADICTIVIDADE: 16.
TOTAL: 17.
OPINIÃO: SABIDAS AS REGRAS,
O RESTO É «CANJA»!

Múltiplas solicitações!

Por JOÃO CRUZ

Em resposta ao crescente número de solicitações que têm chegado até nós, vamos continuar a atender mais cartas, pedindo a todos aqueles que ainda não viram satisfeitos os vossos pedidos, um pouco de paciência, já que dentro das possibilidades tudo faremos por agradar a todos... Do Porto, escreveu-nos o José Auspício, com o telefone (02) 381909, solicitando ajudas para o seguinte lote de programas: VIAGEM AO CENTRO DA TERRA, CARVALHO, TERRAMEX e ASTRO MARINE CORPS. Além disso, este nosso leitor gostaria que o ajudassem a adquirir o jogo AVENTURA ORIGINAL, pois já procurou em vários sítios e nada conseguiu obter. Para terminar, diz que gostaria de trocar tudo relacionado com o mundo dos computadores. De Penafiel, escreveu o Marco Pereira, da Rua Senhora do Monte, Guilhufe — 4560 Penafiel, com o telefone (052) 25621 e que tem doze anos de idade. O Marco tem um livro intitulado «Manual de introdução aos computadores», de Ellin Richman, que coloca à disposição dos interessados. Entre vários temas ele salienta os computadores na vida de uma sociedade e programação Basic. Além disso, o Marco gostaria de fazer novas amizades neste ramo. Prosseguimos com a carta do Rui Paulo Carvalho, da Rua Joaquim F. Teixeira de Melo, Areias — 4780 Santo Tirso, que começa por nos felicitar e incentivar na nossa iniciativa, diz que possui um Spectrum 128K+2 e gostaria de entrar em contacto com outros microjovens nacionais para futuras trocas a todos os níveis informáticos. Quanto a colaborares na rubrica Microclube desta secção, basta enviares mapas (mais ou menos dentro das medidas dos aqui publicados), feitos por ti, coloridos e se possível de jogos recentes. Esta informação é dirigida não só ao Rui como a todos os outros leitores que também estão interessados em colaborar e que ainda não sabiam como proceder. E vamos terminar com as questões colocadas pelo Marco António Gonçalves, da Rua Nova do Crasto, 56 — 4405 Valadares, que adora os GHOSTBUSTERS e pergunta-nos se existe o GHOSTBUSTERS original e THE REAL GHOSTBUSTERS para os Spectrum. A resposta é sim, ambas as versões existem no tão popular computador, embora o GHOSTBUSTERS original seja uma versão de 1984 e que só coleccionadores o devem possuir. De qualquer modo aqui fica registada a tua solicitação. Escrevam sempre!

O QUE JÁ SE JOGA...



APPRENTICE

O cenário deste jogo leva-nos até ao reino da fantasia, onde magia e realidade se misturam de tal forma que se torna praticamente impossível determinar um limite para que o nosso pequeno e jovem herói, um duende aprendiz de feiticeiro, com quatrocentos e tal anos de idade, possa cumprir o seu objectivo e tornar-se num digno mágico, com fama e glória, em todo o reinado da fantasia. Tudo o que teremos que fazer é progredir de nível para nível, de plataforma em plataforma, até chegarmos a um terrível dragão, que já devorou todos os feiticeiros que tentaram aproximar-se e eliminá-lo de uma vez por todas do nosso reino, para que o povo possa novamente viver em paz. APPRENTICE é mais um jogo de plataforma que, apesar do tema não ser original, consegue cativar.

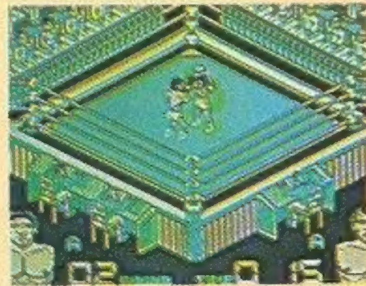
COMPUTADOR: SPECTRUM.
EDITOR: RAINBOW ARTS.
GÉNERO: PLATAFORMA.
USA: TECLAS/JOYSTICK.
APRESENTAÇÃO: 16.
SOM 128K: 17.
GRÁFICOS: 17.
USO DA COR: 17.
MOVIMENTO: 16.
ADICTIVIDADE: 17.
TOTAL: 17.
OPINIÃO:
NA LINHA DOS CLÁSSICOS!



MERCS

Enquanto visitava um pequeno e característico povoado em plena África, um famoso presidente foi raptado num atentado levado a cabo por rebeldes que pretendem deste modo fazer com que a sua causa de subjugar o mundo a seus pés se torne um facto consumado. Devido ao local do incidente ser território neutro, a intervenção militar oficial torna-se impossível e é então que surge um grupo de bravos mercenários, «à Rambo», para cumprir esta difícil tarefa. E este é o argumento deste MERCS, um jogo de acção, para um ou dois jogadores, onde o clássico objectivo é progredir por entre os oito níveis de jogo, eliminando todos os efectivos inimigos que nos forem surgindo pela frente. MERCS podia estar melhor tecnicamente, mas é adictivo!

COMPUTADOR: SPECTRUM.
EDITOR: US GOLD.
GÉNERO: ACÇÃO.
USA: TECLAS/JOYSTICK.
APRESENTAÇÃO: 18.
SOM 128K: 17.
GRÁFICOS: 17.
USO DA COR: 17.
MOVIMENTO: 16.
ADICTIVIDADE: 19.
TOTAL: 17.
OPINIÃO:
UM BOM JOGO DE ACÇÃO!



POLI DÍAZ

Trata-se de um jogo para todos os amantes do boxe e que se baseia num lutador espanhol, POLI DÍAZ, que se tornou famoso no seu país e em campeonatos internacionais da modalidade. O cenário do jogo é um ringue de boxe, sendo os cantos superiores o local onde iremos encontrar o público e os inferiores apresentam-nos o corpo dos lutadores em competição. No ringue, sem a presença de um juiz (diga-se de passagem), estão os dois competidores, um controlado pelo computador e outro por nós, sendo este último o que representa o famoso POLI DÍAZ. A emotividade deste jogo está no combate em si, com a variedade dos golpes, tanto defensivos, como atacantes, já que, a nível de cenários, não há qualquer variação, quer nas competições normais, quer nos torneios internacionais.

COMPUTADOR: SPECTRUM.
EDITOR: OPERASOFT.
GÉNERO: DESPORTO/BOXE.
USA: TECLAS/JOYSTICK.
APRESENTAÇÃO: 15.
SOM 128K: 16.
GRÁFICOS: 17.
USO DA COR: 15.
MOVIMENTO: 16.
ADICTIVIDADE: 15.
TOTAL: 15.
OPINIÃO: PODIA SER MELHOR APROVEITADO!